2 CDs JOC FULL! - SACRIFICE - ACTION-RTS DE SUFLET!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Martie 2004

JOC FULL!!



CÂŞTIGĂ!

- NFS Underground
- MP3 Player PUM2000
- Worms Blast LE
- Firestorm Digital 3 Gamepad
- 10 abonamente LEVEL

REVIEW

In Memoriam

Adventure on-line, dar nu cum vă închipuiţi

Trackmania

Un fel de Stunts 2004

N-GAGE Games

Jocuri la purtător, într-o nouă rubrică!

16 MP3 PLAYERS

TEST!



Muzică la Purtător? 3xcelent!!!

VIETCONG

OFFICIAL MISSION PACK

FIST ALPHA

125.000 lei

DEMOS UNREAL TOURNAMENT 2004 ■ VIETCONG FIST ALPHA MP ■ DESERT RATS VS. AFRIKA CORPS PATCH NFS UNDERGROUND ■ SACRIFICE FILME GROUND CONTROL 2 ■ RICHARD BURNS RALLY SCREENSAVERS DRIV3R WALLPAPERS LORDS OF THE REALM III UTILITARE WINAMP 5.02

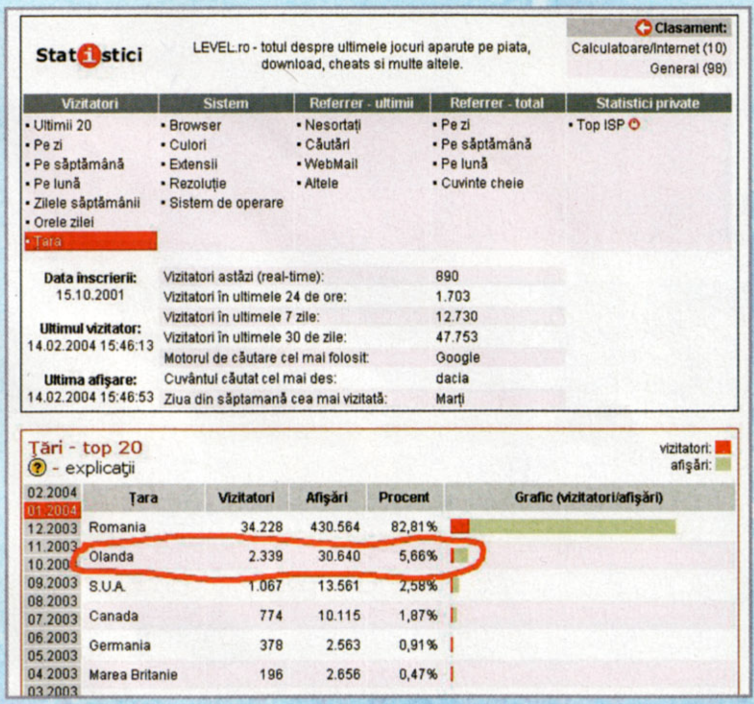

SAMSUNG
SyncMaster 173P TFT
Rezolutie: 1280x1024
Unghi vizibilitate: 178x178
Contrast: 700:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfata: DVI si Analog
Pliere in multiple unghiuri
Pivot Enable
MagicBright
DĂ
ACUM
LOVITURA
SAMSUNG
17"
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited
CERF
2004
Pavilionul: 14, Stand: 4200
Complexul Expozitional Romexpo, Bucuresti
GARANTIE 3 ANI
Monitor TFT SyncMaster 173 P
DECK Computers
DECK COMPUTERS
DECK Computers Intl. S.A. tel:021-43.43.400 www.deck.ro
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited
www.samsungelectronics.ro

LEVEL.ro

nietwaar?

Naar verluidt LEVEL.ro is Romeen*, care este. Nu știu dacă am scris perfect corect, dar sunt perfect de acord. Site-ul nostru âl de toate zilele, la care trudim laborios muncind din greu pe un fond retorico-românesc înrădăcinat în enunțuri gen „Noi vrem pământ", este vizitat zilnic de... mulți oameni. Ăi mai mulți și mai mulți sunt românași de-ai noștri, dar avem o nelămurire: de unde până unde cei 2.300+ vizitatori lunari din Olanda (conform statisticilor generate de trafic.ro)? Am înțeles mia de americani care ne invadează lunar – ăștia au atât de mulți utilizatori de Internet încât pe orice site intră ţ americani doar pentru că sunt pe Internet... Am înțeles și vizitele pe site-ul nostru ale celor din Brunei, Bahrain și Nigeria, însă cei 2300+ de olandezi îmi stau pe cap... În urma apariției acestei situații, am discutat în plen cu redacția și ne-am gândit că n-ar strica să deschidem un nou site de jocuri, româno-olandez, și chiar să organizăm o ceremonie oficială de inaugurare, la care să invităm un eșantion de olandezi pe care să-i primim tradițional, cu pâine și sare, îmbrăcați cu ii frumos colorate și cu ițari hardcore, fără căptușeală. Tot cu ocazia aceasta l-am inaugura oficial și public pe cioLAN, noul redactor LEVEL full-time, care, cu strângere de inimă, a luat locul camaradului căzut la datorie, Locke, căruia îi transmitem cele mai călduroase urări italienești pe care le-am învățat pe Rai Uno când eram mici.

Problema ar fi că atât site-ul româno-olandez de jocuri, cât și noul cioLAN ar avea dificultăți mari în a-și justifica existența într-o lună precum februarie, când se înregistrează o rată atât de scăzută a lansărilor de jocuri importante încât nu prea îți rămâne altceva de făcut decât să te întorci la „alea vechi, da' bune", la praful din sertare, la jocuri pe care le-ai terminat, dar te prefaci că le „redescoperi", în disperarea lipsei de altceva (noroc cu Diablo II, Outcast, Neverwinter Nights, Warrior Kings... și mai noile NFS Underground și SW KotOR). Într-o lună cum e februarie ajungi să apreciezi la maxim și titlurile de consolă și să îți dai seama că SSX3 sau Manhunt sunt NEBUNIE CURATĂ!!! Și apropo de jocuri bune, aruncați un ochi peste rezultatele LEVEL Game of the Year 2003. Parcă, parcă îți mai crește inima când vezi atâtea jocuri bune la un loc și îți dai seama că, totuși, „gaming goes on"...



Statistici

LEVEL.ro - totul despre ultimele jocuri aparute pe piata, download, cheats si multe altele.

Clasament: Calculatoare/Internet (10) General (98)

Vizitatori	Sistem	Referrer - ultimii	Referrer - total	Statistici private
• Ultimii 20	• Browser	• Nesortați	• Pe zi	• Top ISP
• Pe zi	• Culori	• Căutări	• Pe săptămână	
• Pe săptămână	• Extensii	• WebMail	• Pe lună	
• Pe lună	• Rezoluție	• Altele	• Cuvinte cheie	
• Zilele săptămânii	• Sistem de operare			
• Orele zilei				
• Țara				

Data inscrierii: 15.10.2001	Vizitatori astăzi (real-time):	890
	Vizitatori în ultimele 24 de ore:	1.703
Ultimul vizitator: 14.02.2004 15:46:13	Vizitatori în ultimele 7 zile:	12.730
	Vizitatori în ultimele 30 de zile:	47.753
	Motorul de căutare cel mai folosit:	Google
Ultima afişare: 14.02.2004 15:46:53	Cuvântul căutat cel mai des:	dacia
	Ziua din săptamană cea mai vizitată:	Marți

Țări - top 20

? - explicații

vizitatori: afişări:

Luna	Țara	Vizitatori	Afişări	Procent	Grafic (vizitatori/afişări)
02.2004 / 01.2004					
12.2003	Romania	34.228	430.564	82,81%	
11.2003 / 10.2003	Olanda	2.339	30.640	5,66%	
09.2003	S.U.A.	1.067	13.561	2,58%	
08.2003 / 07.2003	Canada	774	10.115	1,87%	
06.2003 / 05.2003	Germania	378	2.563	0,91%	
04.2003	Marea Britanie	196	2.656	0,47%	
03.2003					

Feestelijk inhalen! Welkom heten!

Și totuși, *se zvonește că LEVEL.ro este românesc. Ce ne facem, dom'le, cu olandezii ăștia?!

■ Mike

TOP 3 / REDACTOR



Mike –
1. Vietcong Fist Alpha
2. In Memoriam
3. SSX 3



Mitza –
1. SSX 3
2. Vietcong Fist Alpha
3. In Memoriam



Koniec –
1. In Memoriam
2. Cabela's Dangerous Hunts
3. Manhunt



Sebah –
1. Vietcong Fist Alpha
2. DFBHD Team Sabre
3. In Memoriam



cioLAN –
1. Vietcong Fist Alpha
2. Sacrifice
3. Manhunt



BogdanS –
1. Samsung Digimax U-CA3
2. Hercules Gamesurround Muse Pocket USB
3. ATEN Master View



Marius Ghinea –
1. In Memoriam
2. Vietcong Fist Alpha
3. Manhunt

LEVEL MARTIE 2004



CUPRINS CD

DEMO

Desert Rats vs. Afrika Corps
Unreal Tournament 2004
Vietcong Fist Alpha – multiplayer demo

MODS

Ultima V: Lazarus Alpha Demo 1.0 (Dungeon Siege)

PATCH

Need for Speed Underground US patch 4
Sacrifice patch 3

SCREENSAVER

Driv3r

WALLPAPERS

Lords of the Realm III

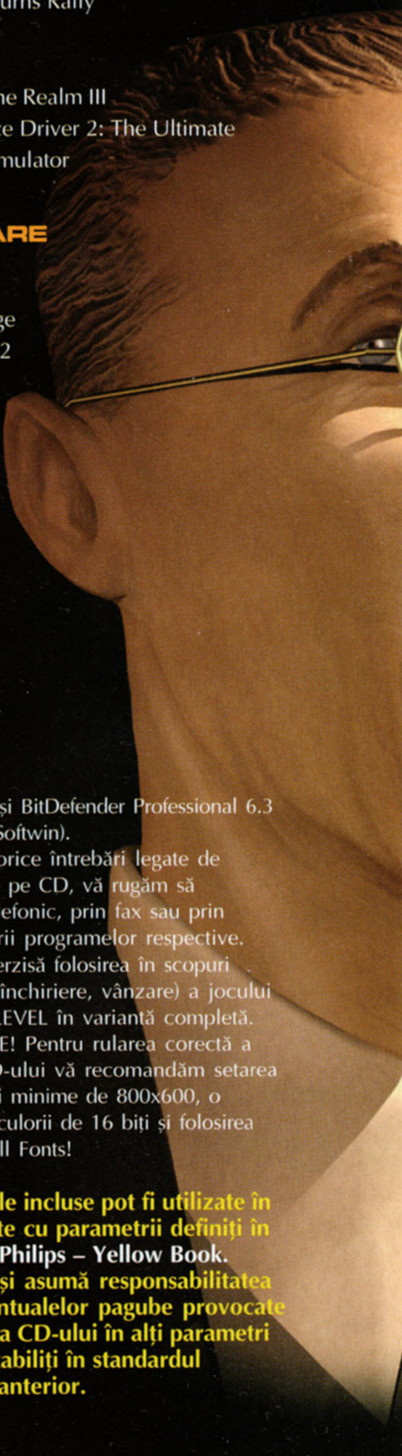
MEDIA

Filme
- Ground Control 2
- Richard Burns Rally

Imagini
- Juiced
- Lords of the Realm III
- ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

UTILITARE

Bootskin
Easy Message
Winamp 5.02



NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

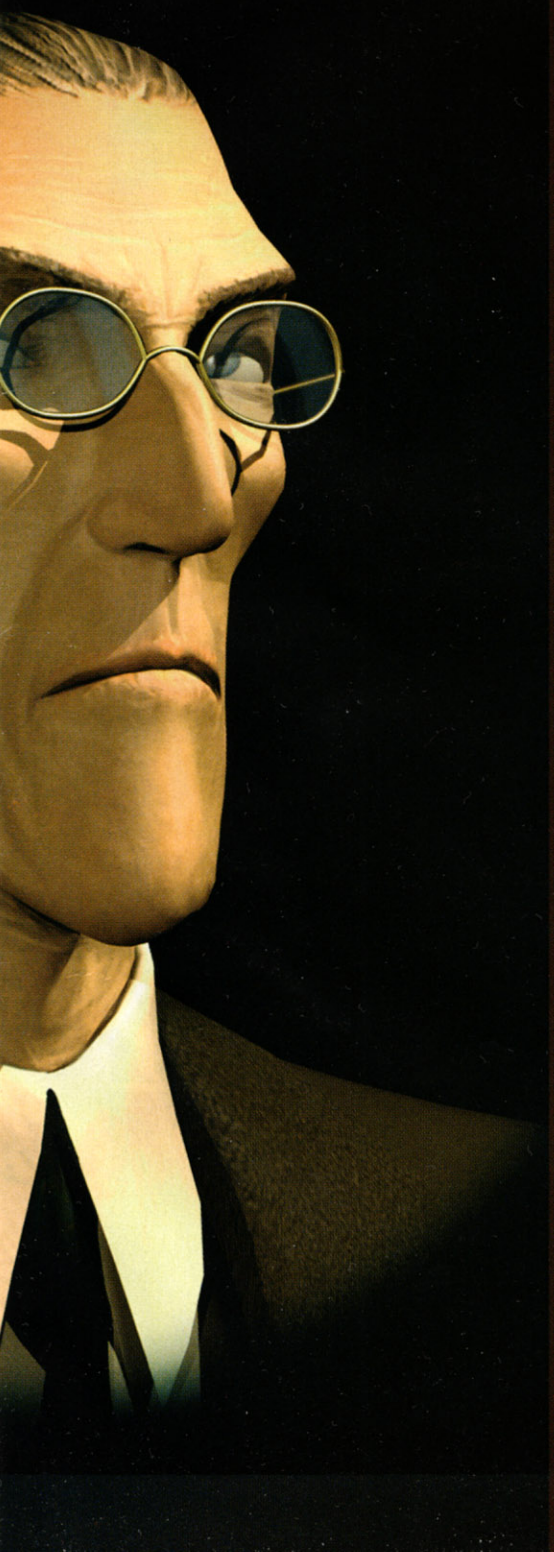
Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.







LEVEL MARTIE 2004

CUPRINS

Battlefield Vietnam

Producător Digital Illusions CE
Data lansării 19 martie 2004
Distribuitor Electronic Arts
On-line eagames.com/official/battlefield/vietnam/us



Vietnamul te așteaptă, iar vietnamezii ți-au pregătit un loc călduț la ei în junglă. La aproape două luni după lansarea lui Vietcong Fist Alpha , EA va arunca și ea pe piață un joc ce are ca subiect Vietnamul și bătaia pe care a încasat-o TGAP acolo.

Tu vei fi aruncat în mijlocul junglei, unde vei încinge niște bătălii (mai mult sau mai puțin istorice) ce se vor auzi până la Hanoi. EA se laudă cu locații situate în vecinătatea Căii Ho Chi Minh (nu prea pot să-i zic bulevard, având în vedere kilometrii pătrați de junglă ce o înconjoară) și pe străzile orașului Hue. Poți intra în luptă de partea americanilor, caz în care vei fugări comunismul prin junglă, sau poți lupta de partea NVA (North Vietnamese Army) și vei încerca să-l lași pe Unchiul Sam fără barbă.

În principiu, jocul va fi foarte asemănător cu bătrânul său frate Battlefield 1942, ceea ce înseamnă că probabil vom avea parte de același multiplayer demențial cu 64 de jucători și distracție cât cuprinde. Se pare că războiul poate fi distractiv atunci când nu-ți cad schije în gamelă.



Dacă e să ne luăm după succesul înregistrat de Battlefield 1942 și după promisiunile celor de la EA, atunci sunt toate șansele ca următorul titlu din serie să rupă gura târgului. Dar cum comunicatele de presă profetice nu-mi prea inspiră încredere, va trebui să așteptăm până la sfârșitul lui martie, când îl vom ridica în slăvi. Dacă va fi cazul.

■ cioLAN





LEVEL TOP 10

FEBRUARIE 2004*

1. Need for Speed Underground	**195**
2. Star Wars – Knights of the Old Republic	**103**
3. Warcraft III	**100**
4. Max Payne 2	82
5. GTA: Vice City	71
6. Legacy of Kain: Defiance	62
7. Deus Ex - Invisible War	35
8. SpellForce - The Order of Dawn	15
9. X² - The Threat	14
10. Silent Hill 3	10
	Total: 687

*preluat de pe www.level.ro

EA SPORTS VA PRODUCE UEFA EURO 2004

Cu ocazia aceasta, cei care nu știau află că UEFA înseamnă Union of European Football Associations. Tot cu ocazia aceasta, aflăm că UEFA și Electronic Arts au semnat un acord prin care EA capătă dreptul de a produce și distribui jocul UEFA EURO 2004, care va fi lansat în această vară, în perioada finalelor cupei UEFA EURO 2004, ce se va desfășura în Portugalia. Jucătorii vor avea de ales între echipele celor 51 de națiuni care vor participa la turneu. UEFA EURO 2004 se află în producție la studiourile EA din Canada (țară vecină Europei și mai ales României...).

Space Hack

Producător Rebelmind **Distribuitor** N/A **Data lansării** toamna 2004 **On-line** spacehack.rebelmind.com



Pentru cei care cred că epoca numită Diablo, de mult începută, nu se va termina în veci, iată o veste ce i-ar putea face să mai lase un pic paladinul de nivel 87 deoparte și să se apuce de altceva asemănător. Space Hack este acel joc care ar putea face ca Diablo să rămână pe raft și să se umple de praf. Totul se întâmplă pe aceeași idee ca în Diablo: meseriașul trebuie să scape lumea de oroare. De fapt, asemănările nu sunt chiar atât de evidente, doar mecanica jocului este oarecum la fel. De data aceasta, meseriașul nu este un erou născut din stele sub auspiciul favorabil creat de Marte aflat în conjunctură cu Saturn. E doar un om de o statură impresionantă, numai bun de dus la circ, unde să îndoaie bare de fier pe grumaz. Ei bine, acest om nu este unul de o înaltă spiritualitate, ci este deținut pe o navă ce transportă undeva un lot de prizonieri periculoși. Această navă a fost prinsă într-o anormalitate spațială, cunoscută sub numele de Black Nebula. Tot ce va trebui să faci este să spulberi cu toate mijloacele posibile extratereștrii ce stau între tine și modulul de salvare. Nici acești extratereștri nu au altceva mai bun de făcut decât să se pună pe invadat nave spațiale terestre fix în mijlocul unei crize de ordin tehnic. Din ce am văzut până acum, jocul nu impresionează din punct de vedere grafic, dar asta e... ne mulțumim cu ce avem.

■ Koniec





HALF-LIFE 2, AMÂNAT DIN NOU!

Într-un articol de pe CNN, Doug Lombardi (director de marketing la Valve), întrebat despre data de lansare a lui Half-Life 2, a afirmat că Valve „apreciază că va încheia producția lui Half-Life 2 în această vară". Având în vedere că după scandalul cu furtul codului sursă, Gabe Newell afirmase că jocul va fi lansat în aprilie, avem de-a face cu o nouă amânare...

SE VOR LANSA

MARTIE 2004

1. Battlefield Vietnam	Electronic Arts
2. Etherlords II (în Europa)	Deep Silver
3. Knightshift	Deep Silver
4. Dead Man's Hand	Atari
5. Battle Mages	GMX Media
6. Spartan	Just Play
7. FX Racing	Leader
8. Sniper Elite	MC2
9. Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Kaiba the Revenge	KONAMI

Full Spectrum Warrior

Producător Pandemic Studios **Distribuitor** THQ **Data lansării** toamna 2004 **On-line** www.fullspectrumwarrior.com



Gameri din toate colțurile lumii, vi se pregătește ceva! Invazia de jocuri ce gravitează în jurul armatei mă cam îngrijorează și mă face să mă întreb dacă nu cumva TGAP (The Great American People) o pune de recrutări în masă în care afișele cu „Uncle Sam wants you" au fost înlocuite de jocurile gen Delta Force, Rainbow Six și Full Spectrum Warrior. Tocmai despre ultimul dintre ele vom vorbi în cele ce urmează.

Deși la un moment dat circula un zvon conform căruia Full Spectrum Warrior va fi destinat exclusiv consolelor Xbox, oficialii cochetează și cu posibilitatea de a produce o variantă pentru PC. Produs de Pandemic Studios și distribuit de THQ, Full Spectrum Warrior va fi, citându-i pe producători, un autentic „military tactical-action game". Potrivit declarațiilor celor de la Pandemic, Full Spectrum Warrior are la bază un simulator de antrenament destinat armatei Statelor Unite. Dacă mai adăugăm și cooptarea la acest proiect a unor specialiști de la Institute for Creative Technologies din cadrul University of South California, am putea chiar să credem declarațiile în care ni se toarnă că Full Spectrum Warrior va fi unul dintre cele mai realiste jocuri de simulare militară care vor exista pe piață.

Date fiind premiile câștigate de Full Spectrum Warrior la ECTS 2003 (Best Simulation Game și Best Original Game), cred că nerăbdarea cu care îl aștept și probabil îl așteptați și voi este perfect justificată. Acestea fiind spuse, mai aruncați un ochi peste screenshot-uri și mai terminați o dată Delta Force. O să treacă timpul mai ușor.

■ cioLAN



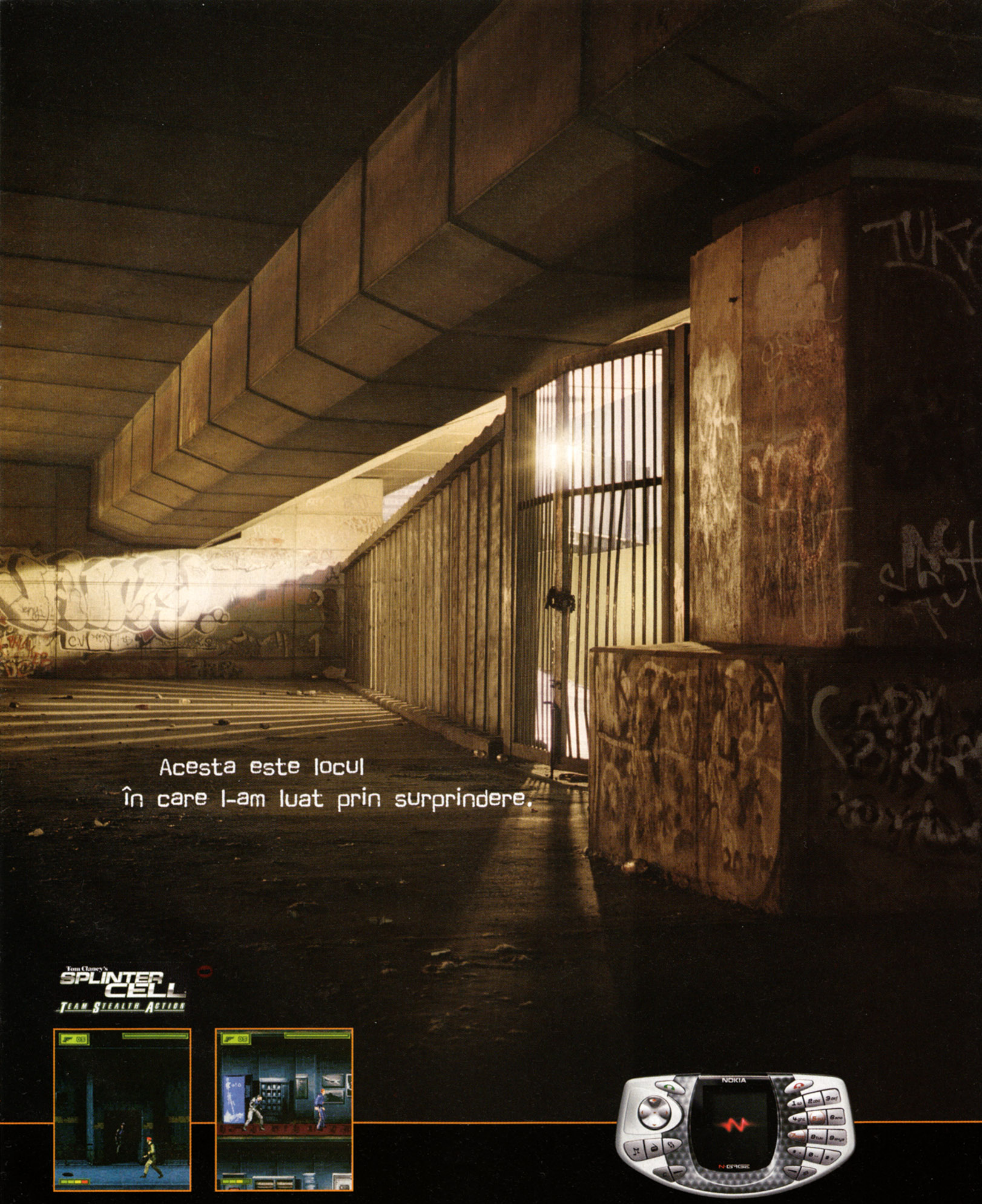


S.T.A.L.K.E.R. ÎȘI SCHIMBĂ NUMELE

Pentru că și oamenii de la departamentul de marketing al companiei THQ trebuie să mănânce, stăpânirea a pus-o de o schimbare de nume. După lungi ședințe de brainstorming și probabil spirtstorming, același departament de marketing a ales noul nume. Și uite așa, S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost s-a transformat în S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Cam lipsit de inspirație, zic eu.

BONUS PACK PENTRU DUNGEON SIEGE

Mad Doc Software a lansat un Bonus Pack pentru Dungeon Siege. Nivelul adăugat de Bonus Pack continuă povestea din Legends of Aranna și probabil va mai prelungi puțin viața „bătrânului" Dungeon Siege și distracția voastră.


Acesta este locul
în care l-am luat prin surprindere.
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
TEAM STEALTH ACTION
NOKIA

Dark Fall 2: Lights Out

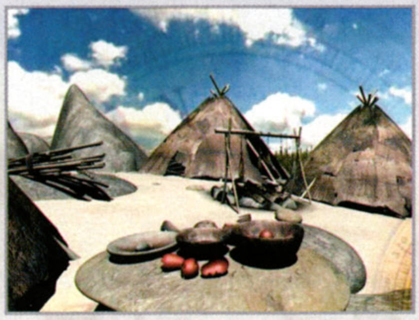
Producător XXV Productions **Distribuitor** The Adventure Comp. **Data lansării** toamna 2004 **On-line** xxvproductions.co.uk/darkfall2

Anul 1912: Stâncile ascuțite din jurul golfului din Trewarthan au curmat de-a lungul a sute de ani sute de vieți și de aceea Parker a fost trimis să facă o hartă la scară și cât se poate de fidelă a coastelor din acea zonă. Cu toate că Parker, un cartograf tânăr și ambițios, a venit în oraș tocmai pentru a ajuta populația locală din al cărei rând se numără cele mai multe morți, el nu este întâmpinat cu surle și trâmbițe. Nici măcar cu prietenie, ci cu ostilitate fățișă. Nu își poate da seama dacă acest lucru e din cauza muncii sale sau este ceva mai mult în Trewarthan. Nimeni nu îi dă nici o explicație despre funcționarea defectuoasă a farului de la Fetch Rock, așa că toată speranța în a descifra misterul stă în ascuțimea minții sale. La apusul soarelui, în data de 29 aprilie, totul pare fain frumos, întunericul se lasă încet, marea este calmă... dar deodată o sirenă de ceață începe să sune, o negură deasă vine pe canal direct către oraș, iar farul de la Fetch Rock este într-o beznă totală. Parker începe să își facă probleme despre felul în care vor intra pescarii în port și pleacă spre far pentru a vedea ce s-a întâmplat cu muncitorii de acolo. Înarmat doar cu o busolă, cu hărți și cu inteligența brici, Parker descoperă că Trewarthan și farul de pe coastele portului au o poveste foarte sinistră și că timpul nu este ceea ce pare.









■ **Koniec**

TOTAL ANNIHILATION REVINE?

În cadrul unui discurs ținut în Washington la DigiPen Institute of Technology, Chris Taylor (președintele Gas Powered Games, cei responsabili pentru Dungeon Siege) a declarat că un sequel pentru Total Annihilation este în lucru. Pentru cei care nu știu, Chris Taylor a fost designer la Cavedog și responsabil pentru Total Annihilation, unul dintre cele mai revoluționare (și probabil unul dintre cele mai trecute cu vederea) RTS-uri.



Singles – Flirt Up Your Life

Producător Rotobee **Distribuitor** Deep Silver **Data lansării** aprilie 2004 **On-line** www.singles-the-game.com



Undeva în mintea celor de la Koch Media o rotiță s-a oprit. Sau a început să se învârtă ca nebuna. Păi nu ne ajungea Sims-u'? Se pare că nu, din moment ce o să avem propriul nostru Big Brother. Astfel și-au lăudat producția voyeur-ii de la Koch Media. „Producția" are și un nume: Singles – Flirt Up Your Life și, după cum ne putem da seama, își propune să vă facă să uitați de prieteni, prietenă, familie, câine, pisică, pești, papagal și, nu în ultimul rând de, vorba cântecului – „o căsuță cu mama la geam". Și să vă țină cu ochii beliți în monitor, doar doar s-or împerechea zurbagii ăia la care te uiți toată ziua mai abitir ca la „simsu" care face baie.

Metoda magică prin care cei de la Koch Media cred că își vor atinge scopul și vor transforma o generație de gameri într-o armată de castraveți cu ochi este ...ta da da dam... romantismul. Care săracul pălește în fața unei promisiuni de „full frontal nudity, foreplay and a little bit of slap'n'tickle", aruncate aparent întâmplător pe undeva pe la mijlocul comunicatului de presă. Și așa, ne vom clăti ochii cu vreo 13 perechi care se vor certa, se vor „împăca", se vor „împăca", se vor ... ați prins ideea. Cel puțin așa am priceput eu.

„Jocul" vine cu cinci elemente care trebuie controlate: Romance, Friendship, Sex, Fun și Trouble. Nu știu exact cu ce se mănâncă primele și ultimele două, dar, cum se spune... om trăi și om vedea. Are și site și vine grămadă peste noi prin aprilie 2004.

■ cioLAN









ALLEGIANCE - COD SURSĂ PE GRATIS

Cei de la Microsoft Research s-au trezit într-o dimineață cu fața la tavan (fusese cutremur...) și s-au decis să facă fericiți niște gameri. Rezultatul? Codul sursă pentru Allegiance (un foarte bun simulator spațial orientat pe multiplayer, care din păcate nu a avut succes) este acum oferit gratis oricărui doritor. Dacă vă ține țeava să download-ați toți cei 511MB ai codului sursă, atunci dați o fugă până pe www.research.microsoft.com/research/allegiance.

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

preview

Ăsta da nume!

Codemasters și-au construit un nume mare în simulatoare. E de ajuns să zic Colin McRae, la care încă se lucrează și care va ajunge imediat la numărul patru, și vă dați seama despre ce vorbesc. Dacă vă mai aduc aminte și de ToCA Race, veți zice că nu se poate. În momentul în care am să vă mai spun și de ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator, o să spuneți că din două una: ori Sebah e cu vaca, ori cei de la Codemasters au gărgăuni la creier. Cum prima dintre ele iese din discuție datorită imposibilității teoretice și practice de a se materializa în acest univers și în miliardele ce vor urma Big Bang-urilor viitoare, trebuie să ne oprim asupra celei de-a doua. Aceasta însă poate fi interpretată: după ce ai vândut un joc în peste cinci milioane de exemplare, nu poți să lași conceptul baltă. Mai e încă cel puțin un uger de muls. Așa că, iată, va fi lansată continuarea simulatorului, într-o versiune ce va fi „the ultimate", adică cea mai și mai frumoasă, realistă, captivantă etc. dintre toate jocurile de acest gen care au apărut până acum. Să trecem însă peste cuvintele de laudă cu care producătorii își construiesc imaginea dinaintea lansării produsului și să vedem ce va conține acest joculeț.



Rupere de aderență într-a treia!

Putere

Puterea unui joc, și în particular a unui simulator auto, provine din mai mulți factori, dar poate cel mai important este fizica mașinii, comportarea realistă a acesteia pe diferitele tipuri de carosabil, diferențierea în funcție de puterea motorului, de tipul tracțiunii etc. Din păcate, acestea sunt date pe care nu poți să le obții decât din declarațiile producătorilor, declarații a căror validitate nu poate fi probată decât în momentul în care vom avea jocul. Până atunci, se aude că jocul va fi cât se poate de realist. Afirmațiile producătorilor converg înspre definirea lui ToCA Race 2 drept unul dintre cele mai realiste simulatoare de până acum. Judecând după produsele pe care le-au lansat până în acest moment (Colin McRae), precum și după primul joc al seriei, s-ar putea să și reușească. O veste îmbucurătoare este cea a elaborării unui Terminal Damage Engine, un algoritm care se va ocupa numai și numai de calcularea și de redarea damage-ului mașinilor. Parbrize sparte, uși scoase, direcții bușite, roți smulse de la locul lor, toate vor contribui din plin la creșterea spectaculozității cursei. Dacă aceasta se va ridica la înălțimea afirmațiilor, atunci ToCA Race 2 va face pasul următor în categoria simulatoarelor. Hiba pe care o aveau majoritatea aparițiilor recente provenea tocmai din lipsa unui sistem de damage sau din implementarea rudimentară a acestuia.

Se pare că vor fi cam 35 de supermașini, nume mari în campionatele din întreaga lume, printre care: Ford GT, Aston Martin Vanquish, Jaguar XKR, Nissan Skyline și AMG-Mercedes CLK. Acestea vor participa la aproximativ 31 de



Cu FORD-ul în croazieră!


Și ceva clasic!

campionate de pe mapamond, incluzând 15 stiluri diferite, cum ar fi: GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8 Supercars, Rally Cross, Formula Ford, Classic Car Racing, Super Truck Racing, Ice-Racing, Convertible Racing, Performance Cars și altele.

Efecte

Ochii noștri vor asista la un festin. Nu știu numărul de poligoane care se vor înfrăți pentru a ne prezenta cât mai detaliat fiecare colțișor al monitorului, dar vor fi destule. De fapt, cam de aici mi se trage și o oarecare strângere de inimă. Sper să nu joc ToCA Race cu 5 frame-uri pe secundă. Evoluția motorului grafic cu care va veni jocul este evidentă. Mașinile arată superb și au multe detalii. Mai mult, peisajele se prezintă cum rar mi-a fost dat să văd. De fapt, la vederea pozelor din joc, Mike s-a oprit la copacii din fundal, a căror textură este într-adevăr textură, nu o duplicare la infinit a acelorași modele. Îi vom putea admira în 31 de locații diferite în care se vor desfășura cursele și pe cele 52 de trasee care vor face parte din acestea.

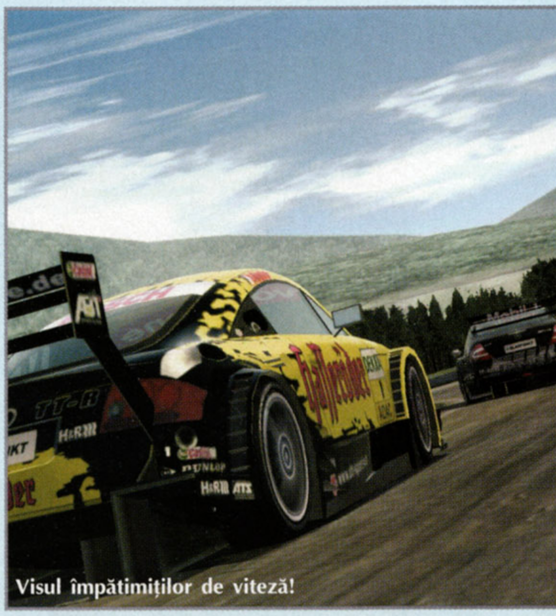
După cum am fost obișnuiți și în primul ToCA, interactivitatea cu jucătorul se va realiza și prin poveste. Producătorii nu au renunțat la aceasta și ne vor oferi aceleași motivații pentru a câștiga cursele sau pentru a termina campionatele în poziții de top. În plus, AI-ul celorlalți 21 de concurenți aflați pe traseu odată cu noi va fi destul de agresiv pentru a ne supune la grele încercări și pentru a ne testa rezistența la stres.

Multiplayer-ul nu va lipsi nici pentru cei care vor deține varianta pentru Xbox a jocului și nici pentru noi, cei cu PC-ul. Detalii mai multe nu există, referitoare la un LAN adevărat și nu doar posibilitatea de a ne jucat pe net, dar să sperăm că cei de la Codemasters nu sunt la fel de zgârciți ca EA-ul.

Mai multe despre joc ar trebui să vină peste câteva luni, când este anunțată lansarea oficială. De data aceasta chiar nu am chef de amânări.☺

■ **Sebah**

Titlu	ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
Gen	Simulator auto
Producător	Codemasters
Distribuitor	Codemasters
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Cu siguranță
Multiplayer	Da
Data apariției	primăvara 2004
ON-LINE	www.codemasters.co.uk/ToCAracedriver2


Visul împătimiților de viteză!





Lords of the Realm III

La castel în poartă oare cine bate?

... și mai ales cu ce? Cel mai probabil răspunsul ar fi „berbecul", cunoscut specialiștilor drept cea mai eficientă sonerie a Evului Mediu. Răspunsul este garantat, iar oaspeții vor fi primiți cu cea mai mare căldură, cu dușuri fierbinți și cu sesiuni de acupunctură oferite de cei 400 de arcași aleși pe sprânceană. Totul pentru binele vizitatorilor.



Vizitatorii... au venit în oraș...

... câtă frunză, câtă iarbă. Adică aproximativ 60.572, după calculele unui țăran pedepsit să facă media aritmetică dintre numărul de fire de iarbă de pe câmpul vecin și numărul de grăunțe mâncate într-un an de porumbelul favorit al nobilului local și să scrie rezultatul de 3000 de ori pe un bob de orez. Spectacolul oferit de cei 60.572 de musafiri a intrat în analele istoriei, țăranul nostru a intrat în analele statisticii matematice, iar nobilul local a intrat în pământ. Cu tot cu acareturile sale. Cam așa arăta un episod din viața de zi cu zi a Evului Mediu, perioadă întunecată în care cel mai rău lucru care ți se putea întâmpla (nobil fiind) era să-ți vină vecinul în vizită, iar conversația imediat următoare era la ordinea zilei.

Conversația imediat următoare™

„Vecine! Am nevoie de niște materiale de construcții! Ai?"

„Am! Vrei?"

„Da! Trimit un scutier să le încarce?"

„Nu, vecine, se poate?! Ți le trimit eu cu catapulta! Și mai trimit niște băieți să se asigure că le-ai primit!"

Urmările conversației imediat următoare™

...și le-a trimis, că dacă nu le-ar fi trimis, nu s-ar fi făcut joc medieval. Cu lorzi, asedii, țărani asupriți, săbii, danezi, saxoni și toate cele, precum în cronici, așa și pe PC. Și a fost făcut bine, pre legea mea!! Atât de bine, că i-am



Ce vă uitați, pifanilor? N-ați mai văzut catapultă?



Care ați ros zidul, mă?!?


Regatul văzut din avion


Pe ei, șaolinii mei! Pe ei, vitejii mei! Pe ei, pe ei pe maa...

reținut și numele. Lords of the Realm. Doi, că a mai fost unu (1), pe care l-a cam acoperit istoria.

Nu credeam vreodată că o să mai aud numele ăsta, dar iată că Istoria se întoarce pe cealaltă parte și Lords of the Realm reușește să scoată puțin capul și să bâiguie „I'll be back!!!". Curios, plec urechea la zvonuri (datate 2001) și aflu că, într-adevăr, Lords of the Realm va fi scuturat de praf, lustruit și trecut prin filtrul rațiunii acelorași indivizi cu capetele pline de zăngănit de săbii și de armuri, și anume Impressions Games, vasalii seniorului Sierra. Care vasali se comportă într-un stil care ar face cinste până și celui mai înverșunat torționar medieval. Adică ne țin în întuneric de aproape doi ani și, din când în când, ne mai flutură prin fața ochilor înfometați câte o bucățică apetisantă de screenshot și câte o cană cu trailer proaspăt. Cât despre vreun demo, însă Doamne, să ne ierți! Nici cât negru sub unghie. Așa că momentan va trebui să ne îmbătăm cu apă rece, doar, doar s-o transforma și apa asta în vin, și să credem tonele de text și miligramele de imagini furnizate de Impressions.

Cronicile scrise

...denumite pompos „comunicate de presă" și aruncate una după alta ca bolovanii din catapultă, mai au puțin și o să dărâme zidul de neîncredere construit de zecile de titluri de toată rușinea. Se spune că o să fii, o să faci, o să dregi, o să învârți, o să te învârți, o să câștigi, o să pierzi ș.a.m.d. Adicătelea? Păi o să fii același senior feudal cu acte în regulă, o să faci vizite vecinilor, o să dregi ceea ce au stricat megieșii care au apucat să te viziteze primii, o să învârți pe degete o armată de preoți (biserica își va băga coada până la fund în afacerile tale), o să te învârți în stânga și în dreapta în căutarea unor negutători cinstiți, o să câștigi respectul oamenilor și o să pierzi nopți întregi lipit de calculator. De ce? Pentru că „It's good to be the King!". Cum? Cu ajutorul hoardei de soldați (care vor fi mulți și diverși) și/sau cu ajutorul hoardei de neuroni. Că tot veni vorba de neuroni, sistemul diplomatic a fost puțin îmbunătățit. Nu ne-au spus cu ce.

Toate acestea se vor întâmpla cândva între anii 850 și 1350, undeva în Europa și în timp real.

Cronicile pictate

...dau impresia unui engine 3D bine lucrat, deși artwork-urile indică o grafică oarecum „cartoony". Dar poate sunt eu mai ciudat și nu văd imaginea de ansamblu. Mai multe... mai multe o să aflăm prin martie, când va fi catapultat pe rafturile magazinelor direct din fortăreața Impressions Games. Eu sper să nimerească unde trebuie, adică direct la inima mea, pentru că n-aș suporta să târâie prin noroi blazonul Lord of the Realms. Aaa, uitasem! I-au fixat prețul. Cică o să ceară 50 de galbeni pe el. 'eftin.

■ cioLAN

Titlu	Lords of the Realm III
Gen	RTS
Producător	Impressions Games
Distribuitor	Sierra Ent./VU Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	16 martie 2004
ON-LINE	games.sierra.com/games/lordsIII

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD



Juiced

Este timpul pentru ceva mai bun

De când cu promovarea asta fantastică a curselor ilegale de maşini, toată lumea începe să se dea pe acest stil de viaţă şi întreprinzătorii fac tot ce pot pentru a prinde o bucată din ceea ce se cheamă ban. Este evident faptul că pentru a-ţi face o maşină super, părţile corespunzătoare te costă de te usucă, iar firmele de profil produc din ce în ce mai multe tipuri de ustensile, care mai de care mai inutile şi mai colorate, pentru a mai scoate un ban din buzunarul clientului. După cum este şi normal, toate aceste tendinţe se observă şi în industria jocurilor, unde din ce în ce mai multe jocuri de acest fel apar pe piaţă. A fost Underground, care cu toate că grafic strălucea din toate puterile, nu emitea nici măcar o scânteie din punct de vedere al gameplay-ului. Cu toate blinc-blincurile sale şi cu toate maşinile căzute din posterele de pe pereţi, acest NFS nu a fost în stare mai de nimic, şi cu toate că se cumpără în draci, nu place chiar tuturor. Cam aceeaşi poveste ca şi cu Sims, cu toate add-on-urile sale. Dacă întrebi pe cineva dacă se joacă aşa ceva, ar fi în stare să îţi dea un şut în fund cu şpiţu', dar în toate topurile săptămânale ale vânzărilor de jocuri, cel puţin trei produse cu numele Sims ocupă locurile fruntaşe. Acum este timpul pentru cei de la Acclaim să se bată cu pumnul în piept cu noul lor joc.

Partea zemoasă este cea mai bună

Juice Games, o firmă producătoare de jocuri de care nu am mai auzit până acum, a semnat un contract prin care Acclaim, firmă renumită pentru nenumărate jocuri de mare succes, se va ocupa de distribuţia ultimului proiect, numit, pur şi simplu, Juiced. După cum vă spuneam şi în prima parte a articolului, Juiced este un joc care te va arunca cu capul înainte în vâltoarea curselor ilegale de maşini, unde se învârt mai mulţi bani ca în Formula 1. Glumeam... nicăieri nu se câştigă bani mai mulţi ca în Formula 1.

Acum totul se bazează pe cât de urât poţi să vorbeşti cu restul competitorilor, pe cât de bine poţi trage de volan şi pe cât de capabil eşti să nu cheltuieşti toţi banii cu fetiţele care se învârt pe lângă maşinuţa ta plină de abţibilduri şi să mai bagi ceva sub capotă. Cei de la Juice Games se laudă cu ceva, care, dacă iese cum trebuie, va da clasă concurentului său direct, NFS Underground, cu toate că până la apariţia sa acesta va fi deja bătrân. Se zice că acest joc se va bucura de o lipsă totală de liniaritate. Adică cum? Adică nu ştiu... Poate că vei putea provoca pe oricine la o cursă, dar acest lucru nu mi se pare prea logic. Dacă nu ai o maşină cu de toate, poţi să fii tu zmeul zmeilor, că tot degeaba. Dă-i lui Titi Aur o Dacie, suie-te tu într-un WRC şi o să îi dai clasă pe orice linie dreaptă. Oricum, ei aşa zic şi noi trebuie să îi credem pentru că altceva nu avem ce face.

Tot ei se mai laudă cu modele realiste a peste 50 de maşini luate cu licenţă. De-a lungul jocului te vei putea pune la volanul unor maşini ca: Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot şi Chevrolet. Sincer, am auzit de toate maşinile pe care le-am enumerat mai sus, dar de Holden nu am auzit... Slavă Domnului că există Internetul şi că ştim să îl folosim. Interesante maşinuţele, dar în afară de cea din banner, care mai arată a maşină de curse, restul parcă sunt de familie. Dar iar nu contează pentru că d-aia sunt atâtea firme de tuning, care îşi pun mintea la contribuţie pentru a face din rahat bici. Printre aceste firme de care te poţi folosi şi în Juiced se numără:

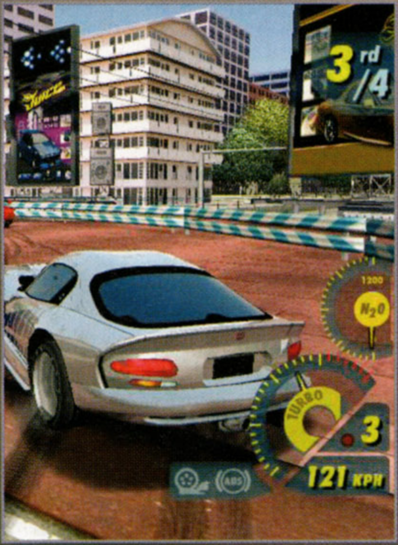


A'PEXi, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine şi HKS. Numărul acestora nu mi se pare foarte mare, faţă de cel prezent în NFS Underground, unde parcă nu se mai


Prin suburbiile americane


Străzile din San Francisco


O maşină galbenă



Circuit închis


Faruri...


Aceleași mașini, alte culori


Lancer?

terminau. Cu toate acestea, upgrade-urile și personalizările care se pot aduce mașinilor sunt în număr de mii. Nu strâmbați din nas doar pentru că așa am făcut și eu. Cred că este doar un fel de a spune... „mii”... cred că este ca și cum te ridici plin de la masă și spui că tocmai te-ai îngrășat cu zece kile. Trebuie doar să înțelegem că vor fi „foarte multe”.

O altă adăugire importantă adusă acestui joc este introducerea unui sistem de damage al mașinii. Ca rezultat al feedback-ului negativ primit de Underground tocmai din cauza lipsei acestui element, cei de la Juice Games s-au gândit că ar fi bine să se introducă un sistem realist de calculare a impactului și doar o mică parte de arcade să mai rămână pentru spectaculozitate. Ce mai spun și sună bine este posibilitatea de a-ți alcătui o echipă care se ocupă de partea mecanică a mașinii și se zbate pentru ca totul să meargă bine. Nu vă trimite cumva cu gândul la The Fast and The Furious, unde mulți munceau, dar puțini se dădeau? Măcar e bine că nu noi o să ne mânjim cu ulei.


O bijuterie de cer



Cu trotineta pe coclauri

Până în toamnă, când va apărea acest joc, va trebui să ne mulțumim cu bicicleta din dotare și să ne mai dăm din când în când cu câte un Underground, dacă simțim nevoia să mai dăm un NOS în nasul adversarului. Să sperăm că cei de la Juice Games vor face o treabă bună și nu îi vom înjura ca pe cei de la EA. La revedere, doamnă, ne vedem la toamnă!

■ **Koniec**

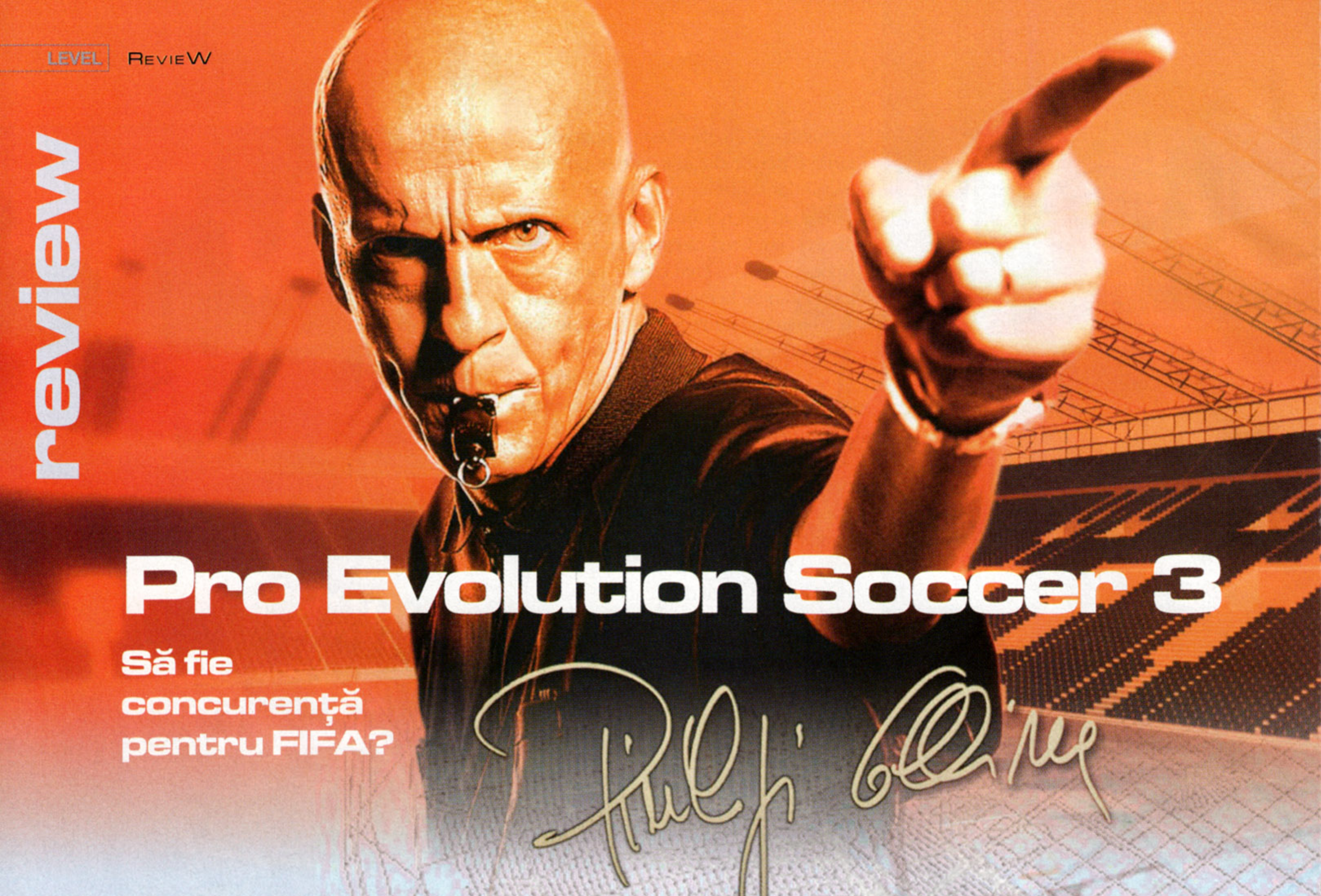
Titlu	Juiced
Gen	Simulator auto
Producător	Juice Games
Distribuitor	Acclaim
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	De preferat
Data apariției	toamna 2004
ON-LINE	www.juicegames.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD


Eu zic Ferrari, ei zic că nu au Ferrari... ?



Pur și simplu: JUICED!



Pro Evolution Soccer 3

Să fie concurență pentru FIFA?

De foarte mult timp, când cineva spune fotbal pe calculator, spune FIFA. De ani de zile, cei de la EA Sports dețin monopolul asupra majorității simulatoarelor sportive, iar simulatoarele lor de fotbal nu au avut până acum nici un adversar serios. Se pare că cei de la KONAMI s-au cam săturat de această situație și au făcut o încercare de a detrona seria FIFA. Au mai avut câteva tentative și până acum, dar nu au fost soldate cu un succes prea mare. De data aceasta, au reușit să dea o lovitură destul de puternică mastodontului EA cu Pro Evolution Soccer 3. Cu toate că la noi nu s-a bucurat de o reclamă pe potriva jocului, el este foarte jucat prin străinătățuri, unde s-a format o comunitate foarte puternică, cu forumuri, strategii și tips and tricks-uri. Deși jocul a fost lansat anul trecut prin noiembrie, la noi a ajuns d-abia acum în varianta pe DVD, nici măcar pe CD.

Pierluigi Collina – omul care a distrus o țară întreagă

Primul lucru care m-a lovit la acest joc a fost coperta CD-ului. Și asta doar pentru că pe ea tronează nimeni altul decât prietenul nostru foarte apropiat, Pierluigi Collina. Nu cred că mai este nevoie să vă povestesc câte și mărunte a trebuit noi să suferim din cauza lui. Forumurile oricărui site românesc care se respectă au cel puțin un topic în care se discută despre originile sale incerte, dar clar animale, despre metodele sale de arbitraj artistice, dar barbare, și despre ce ar vrea să-i facă fiecare român în parte. Și nici nu este de mirare și nici condamnabil. Sunt perfect de acord cu ei. Ahem... După ce am fost înștiințat de un avizat în ale sportului cu balonul că de fapt cel care ne-a terminat de sănătate a fost Urs Meyer, îmi cer scuze în mod oficial pentru cuvintele urâte pe care le-am aruncat către dumnealui și le reped către adevăratul vinovat. Dar parcă nici Nea' Collina nu este de ușă de biserică. Collina ești un CHEL!

Jocul propriu-zis este portat de pe consolă. Și nu doar atât. Este atât de portat de pe consolă, încât pentru a naviga în meniul său trebuie să fii familiarizat cu felul în care arată un controller de PS2, în cele mai mici detalii. Cel mai interesant a fost în momentul în care am încercat să văd cu ce butoane voi fi nevoit să joc și, eventual, cum să le schimb. Ghici ce... pentru pasă pe jos trebuia să apăs pe triunghi, pentru pasa lungă pe dreptunghi, pentru șut pe cerc, pentru mai știu eu ce pe butonul R1, și tot așa. După ce m-am mai dat prin meniu, înjurând de mama focului, am descoperit undeva care ar fi echivalențele pentru tastele normale. După ce le-am notat pe o hârtie, ca să nu le uit, m-am pus pe modificat. Am trecut cu bine peste acest adevărat botez al focului și m-am apucat de joc.

Deja cunoscutele tipuri de joc pentru un simulator de fotbal sunt prezente și în Pro Evolution Soccer 3: jocul doar pentru un test mic, cel în campionat, jocul în cupă, antrenamentele și deja consacratul manager plus simulator. Adică, de toate pentru toți. După ce te vei perinda printr-un meniu specific celor de pe console, vei apuca, după destule minute de chiorât strâmb în monitor, să te joci și tu un fotbal. Dacă te crezi meseriaș, vei trece direct la jocul în campionat pe un nivel de dificultate cel puțin mediu. Dar te paște din nou o surpriză. Nivelul de dificultate nu este lucrul cu care erai obișnuit până acum. Nu vor juca mai bine adversarii, ci mai repede. Chiar așa. Nu este un AI mai performant pentru jocul pe un nivel mare de dificultate, ci doar un joc

excesiv de rapid și total nerealist. Singurul fel în care am putut juca ceea ce consideram eu a fi fotbal și nu ping pong a fost pe nivelul două steluțe din cinci posibile. Pe o stea erau momâi, iar pe trei erau Jackie Chan.

Românii sunt cunoscuți de toată lumea

Ca orice patriot care se respectă, am căutat imediat România printre echipele care se aliniau la startul în competiție. Și cum valoarea este recunoscută până și de KONAMI, România ocupă un loc de frunte și are un overall ce face să crape de invidie orice echipă care a câștigat în ultimul secol un campionat mondial. Fiecare dintre jucătorii care evoluează la echipa noastră națională își poate recunoaște numele – scris corect, dar citit prost – și numărul de pe tricou. Cam aici se termină însă orice asemănare cu realitatea, deoarece meciele nu sunt nici măcar apropiate de realitate. Nu se poate spune același lucru și despre numele internaționale importante, cum ar fi Beckham, Ronaldinho sau Zidane. Ei pot fi recunoscuți pe teren cu ușurință, deoarece sunt unici.

Toate meciurile se desfășoară fluent, datorită unui engine performant, și cu o grafică de excepție. După umila mea părere, grafica este cel mai mare plus al acestui joc, deoarece din punct de vedere al gameplay-ului nu stă prea strălucit. Stadioanele sunt făcute foarte bine, animațiile jucătorilor sunt mai plăcute și mai reale comparativ cu cele din FIFA, iar cut-scene-urile sunt unul dintre punctele forte. Din nefericire, sunt cam repetitive și după ce le vezi de câteva ori, te cam saturi și treci repede peste ele.



Bagă mă limba-n gură!

FIFA poate sta liniștită

Știu că am început articolul pe un ton optimist, chiar de laudă față de acest joc. Dar acele cuvinte de laudă erau aduse de cei din afară. Mie nu mi s-a părut un cine știe ce super joc și, în orice caz, nu o concurență puternică față de FIFA. Dacă ar fi vreodată să aleg între FIFA și Pro Evolution Soccer 3, poți să juri cu mâna pe portofel că voi alege FIFA.

■ Koniec

Titlu	Pro Evolution Soccer 3
Gen	Simulator sportiv
Producător	KONAMI
Distribuitor	KONAMI
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	min. GeForce 3Ti 64 MB
ON-LINE	www.konami-europe.com/pes3/

DEMO IMAGES WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	6/10
Storyline	N/A
Impresie	5/10

6,4



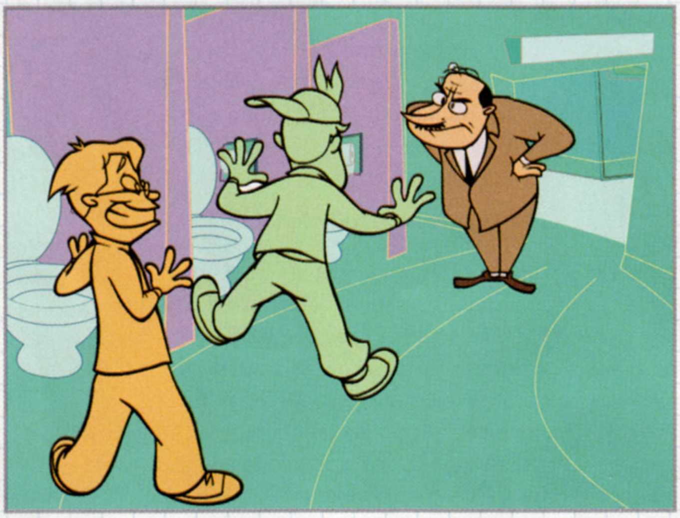
School Tycoon

E timpul să te pui cu burta pe carte

„Pr-in prezent-a s-e adeverește că subsemnat-ul Cielan vladiMir sa remarca-t pri-n imconpetența sa care afost și motiv-ul ptr. care cer să fi-u trimis să mă reeduchez la școala care a-m fregventato când eream mic și nam învățat nimic ptr. că eream o lichea și fum-am în toaletă cu golanii care a fost ca mine când erea mici pentrucă eream idolul lor când am ajiuns mare."

Se iau măsuri

Autocritica aspră a lui Ciolan Vladimir a determinat colectivul redacțional LEVEL să ia o decizie cu privire la reeducarea sus numitului redactor, motiv pentru care tovarășul Mihail Stegaru, acționând în bunul interes al întregii echipe, a propus excluderea lui Ciolan Vladimir din colectiv pentru o vreme și retrimiterea lui la o școală de partid. Redacția speră că cele câteva săptămâni petrecute la școală îl vor aduce pe Vladimir pe calea cea bună și îl vor transforma într-un element pozitiv al societății și, de ce nu, într-un om mai productiv, care va face cinste colectivului și întregii națiuni românești.



„Stimate redactor-șef al revistei pentru tineret LEVEL, v-am primit recomandările cu privire la tovarășul Vladimir și vom începe demersurile pentru a fi numit în funcția de director al școlii generale din Ființeștii de Deal, o comună în care băutura le-a răpit ultimul director, Serafim, care datorită problemelor sale cu alcoolul a fost considerat o persoană indezirabilă și a fost trimis să se vindece de această patimă. Credem că timpul petrecut între acei oameni devotați Partidului îl va transforma pe tov. Ciolan Vladimir într-un element folositor societății."

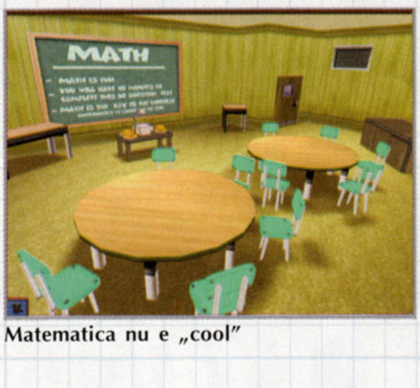
4.5.2004. miercuri. Ajungerea.

„A-m ajuns în comuna Ființești de Deal unde oamenii care este importanți dpdv a-l importanței lor ma-u primit cu o emoțle care ma mișcat până la plâns. Mia ieșit primarele înaintea mea cu cheia orașului cucare a-m descuiat școala care ar fi fost plină dacă ar fi fost construită deja. Da' oamenii mia zis că școala nu e construită că fostul director a vânduto pe beutură și daia lau tremis la dez ... desal.... la spitalul ăla unde te ține fără țuică până îț revi și ești om iarăși. Și barosanii comunei mi-a zis că dacî mă simt în stare și am compotenența care îm trebe îm dă ei bani să consrtuesc școala cum vrea eu și dacă copii vrea să vină îmi mai dă bani. Și mia dat ei 5 zeci de 000 de dolari ș-a zis să fac ce vreau cu ei numa școală să iească".

5.05.20004. joi. Terminarea ajungerii și stabilirea rămânerii

„A-m dormit bine. Ma-m sculat odihnit și a-m zis să încep să construesc școala. A venit ieară la mine maimarii comunei și mia zis că âmi dă un lectop dinăla că toți directorii are așa ceva. A-m luat lectopu mam uitat la el, el sa uitat la mine și a pornit, că înainte să mă uit la el a-m apăsat pe butonu de aprindere a lectopului. Dupe ce a pornit a-m văzut ceva așa colorat pecare scria scHool tYcoom sau așa ceva și am dat clic (ionel mia spus cum îi zice atunci când apeși șoarecu) cu șoarecu pe el. Când a pornit am văzut că erea un joc să-ți construești școală egzact ca situația mea din comună și am zis să încerc că cine știe ce mă învață.

Înainte ca să pornesc jocu, ionel, Băiatul vicelui mia zis că să mă asigur că lectopu e dăla de conpetiție că jocu nu merge pe jiunghiuri dinălea de secăn-hend și că cere res... rescu... putere da nu prea știe de ce. Iam zis să stea liniștit că taxu și cu primaru a avut grije sămi dea un lectop de conpetiție și că mai bine să mă învețe cum se jioacă. Da el a zis să nu mă spariu că jiocul are un tutoliar (adică un program dinăla



Matematica nu e „cool"



Punx not dead!



Cultură la „zu Haus"

care te învață să jioci dacă nu știiii) care este bine făcut. Da eu crecă nu știa ce zice că Eu am văzu-t tulitotoralu și nu ma învățat nimica decât să pun un fel de hanbar pe pământ care ei zicea că e sală de clasă. Și a-m mai văzut că banii nu crește pe toate cînpurile și sânt cam puțini și nu ști de unde vin, numea unde se duc. E păcat că io voiam să vină banii nu numea se se ducă.

6.05.vineri 2(doo) mi 4tru.

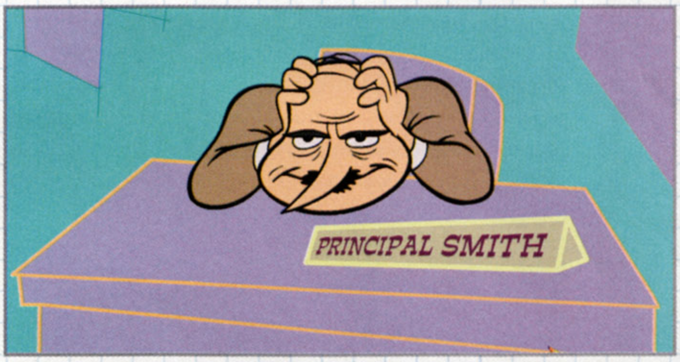
A-m încercat să fac la școală cum făceam la Taicun, da mia fost tare greu cand a trebuit să mă urc ân ștejaru de lîngă școală ca să văd cum se vedea pe lectop. Ionel mia rătase că jiocul are zum de-i poți vedea la copilu albul okilor. Mia fost și mai greu să marunc din ștejarul ăla mare ca să fac ca zumu. Și am speriat și pe Vasilică care sa speriat cînd iam căzut în cap. Da dupea ce iam esplicat ca io de fapt sânt zumu sa mai calmat da a chemat felcerul sa vada daca sânt bine.

C-zie: zumu ăsta e tare fain că poți să vezi ce face elevii tăi care face numea prosti care e de râs și osă râzi că e de râs tare.

A-m ma-i ocservat că poți ca să vezi și ce face copiiiii în clăsile care seamănă cu neşte hanbare de care ziciam că tenvață tutoialur să le pui la ânceput. Trebe numea să pu-i șoarecu pe un buton (da numa dupea ce a-i ales hanbaru pe care vreai ca s-ă vezi copiiiii dinauntru lui al hanbarului) care zici că e o dinaia cu care a venit o domnucă care vreea să ne tragă în chipuri d-ălea care se mișcă cînd te uiți la ele. Ionel zicea că cameră âi zice la aparatu ăla. Io zic că e bine că tea lăsat să te uiți la copiluți că iear râzi cum arată și ce face când e neascultători. Am rîs ca un țînc când leam văzut. Da numea odată sau de doo ori că apoi face la fel și ionel zicea că sa plictisit.

7.5.2003 sânbătă

Az ploo afar și a-m zis să stau ân pat cu lectopu că a-m îmceput o încercare că poți să încerci ma-i multe încercări pe care țile dă jocu. A-m terminat m-ai multe da erea ușioare până a-m dat de una care mă punea să dau afară profesori scunpi și să i-au dinăia eftini. Atunci a-m aflat că profesoriii eștia e de mai multe feluri dpdv a-l conpetenenței lor da și a felului cu care se



conportează cu elevii. Adică dacă âmvățătoru e mai a-l dracului școlerii le e frică de el învață mai bine da e mai strexați. Da dacă îmvățătoru e mai pîinea lu Dz-eu și nui deciuplinează atunci ei șio ia în cap și devine bagabonți și nu învață. Și tot așa, âmvățătoru poa să fie mai cu doxă sau mai sarac cu cunoștințele și atunci are leafa mai mică care dacă e mare și nai bani nu e bine.

Dupea aia a-m încercat alte încercări care e mai grele că se termină banii și fără bani te dă afară și nu m-ai iești directore. Și poa să vină și un vânt mare care să teia pe sus cutot cu școală cu tot. Și nu e bine că se strică hanbarele și tre s-ă le repari și ca să le repari trebuiește maistori la care le faci casele lor care costă. Care este cosistitor și te costă.

7.5.2003 sânbătă. Noaptea. Sfârșitul terminării

A-m vorbit cu primarele care a zis că să nu mai stau pe la ei că școala nu se construește ca pe lectop și că Taicunu ăla vroia săl șteargă că numea a râs la el da școală ia fost greu so facă și so ntreţină și a zis că aproape ia îmblocat lectopu când a vrut să schinbe rezoluția so facă la maxim că i se mijca ca melcu și totuși era de conpetiție lectopu și că la inervat că avea inercție scrolu. Adica nu se oprea atuncea cînd ți se oprea și șoarecu din scrol.

Da a zis că nui nemica că săi zic lu maic de ce a-m văzut la ei la comună și la lectop și că să le zic la tineret că Taicunu ăla e aproape fain da nu așa de fain cum era Hospitalu ăla cu themă pecare la jucat când era copil și cucare a crezut că semăna taicunu și daia la luat."

P.S. Concedierea lui Ciolan Vladimir pe motive de incompetență lingvistică este eminentă.

■ **cioLAN**

Titlu	School Tycoon
Gen	Tycoon
Producător	Cat Daddy Games
Distribuitor	Global Star Software
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	catdaddygames.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	6/10

6,5



AMR 10!!! Hai liberare!!



Drop and gimme fifty!



Ce-i aici, mă?? Școală sau țircus????

Cabela's Dangerous Hunts

Când pușca e destul de lungă

Românașii de la FunLabs s-au pus pe treabă și au scos un joc în fața căruia multă lume este nevoită să-și scoată pălăria. Deja cunoscute din numerele trecute ale revistei LEVEL, simulatoarele de vânătoare au cunoscut un succes nebun în redacție și nu numai. Iată un nou joc pe aceeași temă, dar care nu se compară cu predecesoarele sale, atât prin feeling, cât și prin calitatea grafică.

Ce e rău și ce e bine

Prea multe lucruri diferite față de Trophy Hunter sau Deer Hunter nu sunt prezente în acest joc. Cu mici deosebiri. Trebuie specificată de la început grafica excelentă de care se bucură Cabela's Dangerous Hunts. Vegetația abundă, tufișurile, iarba, copacii și apele curgătoare sau stătătoare sunt foarte bine realizate. M-am bucurat enorm când am ajuns să dau și de cascade de un extraordinar efect. Este unul dintre foarte puținele jocuri în care personajul se bucură de o umbră în timp real, care reflectă echipamentul, armele și tot ce mai ții în mână. Din nefericire, engine-ul grafic nu este chiar fără defect, uneori fiind prea evident locul unde texturile se îmbină, iar o varietate mai mare a copacilor și a tufișurilor ar fi fost binevenită.

Un minus al jocului, dar care poate pentru alții este un plus, este elementul arcade introdus. Vânătoarea nu mai are acel sentiment de satisfacție atunci când reușești să găsești animalul vizat. Acest element arcade despre care vorbesc sunt punctele de pe ecran care îți indică exact unde este vânatul. Tot ce trebuie să faci este să găsești traseul către respectiva carne de tun și să îi arunci un glonț între ochi. Cu toate acestea, doar ceea ce trebuie să împuști este indicat în acest fel, restul viețuitoarelor apărând din neant și nu de multe ori te trezești față în față cu un ursuliță ce te face arșice. Încă un punct în minus este damage-ul nerealist pe care îl face un animal vânătorului. Să fim serioși, dacă un urs îți rade două labe pe spinare, nu mai miști, dar aici chiar îți permiți să te iei la trântă cu Moș Martin și să îi iei glanda.

Sunetele care te înconjoară sunt un punct forte al jocului. Într-una dintre misiuni pleci în căutarea unui vânător care s-a pierdut prin munți, singurul lucru ce îți indică poziția sa fiind sunetul pe care îl face din goarnă. Interesant. Altă parte nasoală este faptul că nu îți poți păstra echipamentul pe care îl cumperi. Nu vei putea face colecție de arme și dacă dintr-un ținut unde este primăvară te duci undeva unde îți îngheață turloaiele, trebuie să îți vinzi pantalonii scurți și să îți cumperi un combinezon ca lumea. Acest lucru te va face să fii mereu atent la bani și cam tot timpul vei strânge din buci când te gândești să îți cumperi ceva doar pentru o sesiune de vânătoare.





Bighorn Sheep

Dacă vrei să ai în palmares așa ceva, trebuie să ai o pereche de picioare sigure, dar și o pereche de bocanci solizi. Aceste creaturi ale muntelui se cațără pe unde nici cu gândul nu gândești și au un areal care se întinde de prin Munții Stâncoși până în Mexic și chiar până în Columbia. Ele își găsesc siguranța în număr, ciurde întregi mișunând de-a lungul pantelor stâncoase și prin canioane adânci.



Black Bear

Cu un areal de viață care acoperă teritoriul a 48 de state din partea de sud a Americii, o mare parte din Canada și chiar și o parte din Alaska, urșii bruni pot fi întâlniți destul de frecvent. Cu toate că nu este la fel de periculos ca frații săi, urșii grizzly, ursul negru atacă oamenii atunci când crede că viața puilor săi este în pericol sau când caută mâncare. Așa că cel mai bine ar fi să îi ocoliți dacă vă întâlniți cu ei pe la vreun picnic.



Cape Buffalo

Acest animal este unul dintre cei mai periculoși bivoli din lumea întreagă. Din cauza temperamentului său impulsiv și a mărimii impresionante, el și-a căpătat porecla de Moartea Neagră. Coarnele sale masive indică atât vârsta, cât și sexul animalului. Femelelor și masculilor tineri le lipsește scutul protector dintre coarne care protejează baza craniului la masculii adulți. Cape Buffalo este un animal foarte sociabil cu ceea ce nu reprezintă un pericol pentru el și trăiește în cirezi impresionante ca număr, împreună cu alte erbivore. Aceste animale joacă un rol vital în ecologia pășunilor africane.



Caribou

Cariboul american, considerat a fi unul și același cu renul european, este o specie cu o rută migratoare de o lungime impresionantă. Turmele de cariboi parcurg sute de mile în perioada dintre iarnă și vară. Dacă ai de gând să vânezi așa ceva, ar fi bine să te îmbraci gros, pentru că cel mai frecvent îi vei găsi rătăcind prin tundrele din nordul Canadei și prin Alaska.



Gemsbok

În mod normal, aceste impresionante animale, membre ale familiei oryx, se găsesc în Africa de Sud. Se recunosc foarte ușor după coarnele lor impresionante, care uneori ajung la dimensiuni de până la un metru. După cum este și normal, aceste coarne nu sunt numai de decor, ci sunt o excelentă armă de apărare. Gemsbok-ul este un luptător puternic și este recunoscut faptul că un leu își poate găsi moartea între coarnele acestui rozător de iarbă.


Cerb


Bivol



Meniu cu de toate


Peisagiu



Dă drumul la câini și suflă-n corn

Cam asta este de spus despre acest joc. Este frumos și am jucat la el o grămadă. Am jucat mult, până când am pierdut CD-ul. Am plâns, m-am dat de ceasul morții, l-am strâns de gât pe Mike că poate îl scoate de unde l-a ascuns. Nici o șansă... e dus pe apa Sâmbetei și gata.

■ **Koniec**

Titlu	Cabela's Dangerous Hunts
Gen	Simulator de vânătoare
Producător	FunLabs
Distribuitor	Activision
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.funlabs.ro

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,4

Grizzly Bear



Capabil să atingă dimensiuni de peste trei metri în înălțime și până la opt sute de kilograme în greutate, ursul grizzly este cu adevărat rege între urșii din America de Nord. Această specie de urs își trage numele de la un cuvânt care înseamnă „gri", dar și „care inspiră groază", termeni care o descriu perfect. Ursulică ăsta mănâncă orice, de la fragi până la vite, și în mod normal evită contactul cu oamenii.

Hyena



Hiena și-a câștigat reputația de necrofag declarat, care se hrănește cu resturile de la masa animalelor mai puternice. Dar ceea ce nu știe multă lume este faptul că hiena este și un vânător înnăscut, căruia nu îi este frică de animalele mai mari și care se află într-o luptă constantă pentru mâncare cu alte animale de pradă din savana africană. Hienele trăiesc în grupuri de până la 70 de membri, conduse de femele, care își apără teritoriul cu ferocitate.

Leopard



Răspândit prin toată Asia și în mare parte din Africa, leopardul este unul dintre cei mai puternici și mai agili vânători. Tehnica sa de vânătoare se bazează pe pândă, iar când animalul vizat se apropie destul de mult, leopardul sare și îl reduce la tăcere printr-o mușcătură la gât. În estul Africii, leopardul își ridică prada în copaci pentru a evita confruntările cu restul animalelor, în principal hiene. Este un animal care vânează de preferință noaptea și are niște ochi imenși care se dilată și îi permit să vadă în întuneric total.

Polar Bear



Un lucru puțin cunoscut este faptul că blana albă a ursului polar este mai mult decât o unealtă de camuflaj. Ea izolează perfect împotriva frigului, ba chiar canalizează razele ultraviolete către pielea care absoarbe căldura. Cel mai mare mâncător de carne dintre toți urșii din America de Nord, ursul polar se hrănește cu foci, păsări, ouă, pește și din când în când cu o balenă eșuată pe mal. Deoarece majoritatea hranei vine din apă, este un înotător puternic, capabil să își țină respirația sub apă foarte mult timp și să înoate cu o viteză de peste zece kilometri pe oră, lucru impresionant pentru un animal care cântărește până la cinci sute de kilograme.

Rhino



Rinocerii au simțurile mirosului și auzului ascuțite, dar deoarece ochii sunt plasați pe părți, trebuie să se uite mai întâi cu un ochi și dup-aceea cu celălalt, fapt care le limitează drastic vederea. De aceea, când simt mirosul unui om sau a orice este necunoscut mai întâi atacă și doar după aceea se uită. Oricum, această natură bănuitoare îi face să atace de nenumărate ori copaci sau bolovani, crezând că reprezintă ceva amenințător. Vă dați seama că nu se simt prea bine dup-aia...



Firestarter

Ce căuta adrenalina în rus?

... sau în ucrainean, tot aia. Cum care? Nu, nu ăia de la care vine fata, ci ăia de la care o să vină S.T.A.L.K.E.R., adică GSC Game World. O altă echipă decât cea care ne pregătește un al doilea Cernobâl a asudat de ceva timp la Firestarter, un FPS care mai demult ne uimea prin grafică, dar care a rămas acum să ne mai impresioneze doar prin gameplay că, deh, timpul trece și concurența nu stă pe loc.

Nu te juca cu focul

Firestarter ăsta ocupa o poziție fruntașă în topul personal al jocurilor care promit, dar pentru care nu bag mâna în foc. Asta, evident, până la demo, care m-a demoralizat într-un asemenea hal încât nici mail-urile prietenoase ale celor de la GSC nu m-au mai îmbunat. Așa că jocul a poposit în scârbă pe calculatorul meu și nu mi-am făcut timp de el decât după ce am terminat toate Solitaire-urile și Minesweeper-urile de pe calculator.

Acuma, din câte îmi dau eu seama (că jocul nu îți spune prea multe), matale ești un rus cu față de rus și mers de rus (după cum se deduce din intro) și te înfigi la o ruletă rusească futuristă, cu jocuri în loc de pistoale. Judecând după soarta celuilalt nenorocit care apare prin intro (și se arde cu placa grafică), la ruleta-joc-FPS-futurist nu prea ai cum să câștigi. Să fiu de nu m-aș fi mulțumit să mă întorc la counter-ul meu dacă nu ar fi fost rusul dur și nivelul deja încărcat.

Așa că uite jocul: ai un nivel structurat pe mai multe subniveluri, în care trebuie să faci față hoardelor de inamici, să culegi toate artefactele care îți apar prin colțuri și să treci răsuflând ușurat mai departe. Am jucat primul nivel, au tăbărât pe mine niște animale cu arme, mi s-au încurcat degetele pe tastatură și am amețit sărind pe jump pad-uri. După care am murit. Înapoi la Counter-Strike.

Aproximativ patru zile mai târziu, mânat de deadline și de plictiseală, m-am apucat din nou de joc și m-am trezit după câteva ore tot pe acolo, cu adrenalina pe undeva peste nivelul normal. Deci se poate?

Probabil, însă e destul de greu... Firestarter este un fel de Serious Sam nerecomandat claustrofobilor, cu aceeași nebunie pe ecran, cu lupte fioroase și inamici rapizi. Sau invers. Însă spre deosebire de Serious Sam, în Firestarter gameplay-ul este ceva mai complicat sau, mai bine zis, întortocheat.

De bine este faptul că personajul pe care ți-l alegi la începutul jocului are diverse status-uri pe acolo (în stilul RPG-urilor), pe care le crești după fiecare nivel, avansând în direcția pe care ți-o dorești (îl faci ba mai rapid, ba mai puternic, ba etc.) Asta dă un plus de motivație jucătorului și un binevenit sentiment de împlinire în momentul în care, după ce ai trudit târând după tine două mitraliere într-un nivel, la următorul vei putea târî tot două, dar mai vioi, mai curat, dar nu neapărat uscat.

De rău este tocmai îndepărtarea de conceptul care a făcut din Serious Sam un succes, și anume simplitatea. Ești limitat de timp, de spațiu și de obiective. Ceea ce reduce din fun și asta nu e bine.

Hai cu fata!

Una peste alta, dacă vă țin nervii, Firestarter este un joc care o să vă pună sângele în mișcare. Este rapid și haotic, ceea ce nu e întotdeauna bine și nu neapărat rău. Acum, că v-am băgat de tot în ceață, vă recomand totuși un Quake III sau un Unreal Tournament (ăla primu' și fain) și cu asta cred că am spus tot.

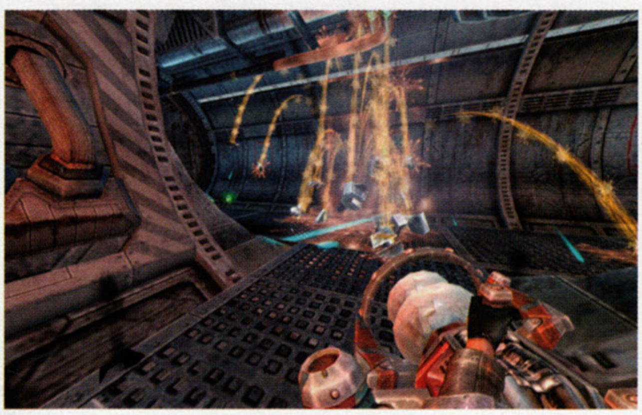
■ **Mitza**

Titlu	Firestarter
Gen	FPS
Producător	GSC Game World
Distribuitor	Russobit-M
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.firestarter-game.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	6/10
Impresie	7/10

7,1



'opa! Iar s-a spart conducta!



Comitetul de primire (e unul, da' e rău!)


SONY
Ana-Maria
tocmai şi-a creat
primul mixaj muzical.
16/01/04
Aflaţi mai multe la
www.sony.ro
/conectivitate
Muzică descărcată cu notebook VAIO şi transferată pe Net MD WALKMAN.
Compilaţie muzicală creată cu notebook VAIO şi transferată pe Net MD WALKMAN.
Pentru mai multe detalii, sunaţi la Sony Overseas S.A., tel.: (021) 224.47.10
Avertisment: Înregistrarea şi redarea materialelor protejate de drepturi de autor pot fi ilegale, în lipsa permisiunii deţinătorilor drepturilor de autor. "Sony", "VAIO" şi "WALKMAN" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Corporation, Japonia.
You make it a Sony

Mysterious Journey II: Chameleon

Soluția: overclock la creier!

De când m-am născut, am avut o impresie bună despre mine. Cu siguranță că și atunci când stăteam cu suzeta în gură îmi spuneam: „Grrrr, ce bună e suzeta asta! Cum i-am transmis eu telepatic maică-mii ce suzetă să-mi cumpere! Vai, cât de deștept sunt! Și uite ce inteligent rågâi! Parcă aș veni de pe altă planetă. Se vede treaba că am un creier superdezvoltat. Nici nu știu unde încape tot în craniul ăsta micuț al meu. Heheh! Și dacă n-aș fi atât de ocupat acum cu suzeta asta, atunci cu siguranță că aș inventa și formule de-alea adevărate. Chestiuni cu timpul și cu spațiul. Ia uite cum se mărește suzeta când o apropii de ochi și cum se micșorează când mi-o ia maică-mea. Pfiuu, numai de mi-aș da interesul un pic și le-aș arăta eu celorlalți care e treaba cu lumea asta. Dar nu are rost. De ce să mă agit? Mai bine stau așa blegit, cu suzeta în gură și mă odihnesc. O să am eu tot timpul să le arăt care e situațiunea."

Hei bine, în mare parte am rămas așa, blegit, până acum, de curând, când am fost nevoit să-mi scot un pic creierul de la naftalină. Atunci am primit Mysterious Journey II: Chameleon, jocul „formerly known as Prince", pardon, drept Schizm II și care nu este altceva decât continuarea primului Schizm. După ce l-am instalat și m-am uitat un pic prin el, mi-am dat seama că trebuie nu numai să-mi trezesc partea amorțită a creierului, dar să mai și pompez ceva materie cenușie acolo. Se pare că de la vârsta suzetei și până acum îmi crescuse cutia craniană atât de mult încât materia cenușie dinăuntru mai că nu mai era de găsit.

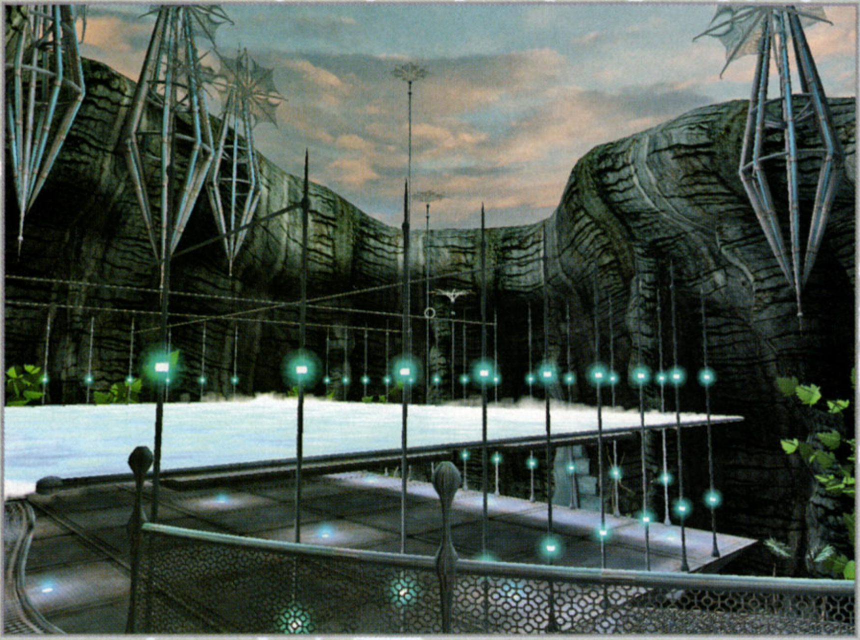
Adormitul

Personajul principal se trezește, după vreo 200 de ani de somn criogenic, pe o stație ce orbitează în jurul unei planete. Din păcate, băiețașul nostru nu-și mai amintește nimic despre trecutul său. Mai mult, află cu stupoare că stația respectivă va părăsi orbita și se va prăbuși în câteva zile. Începutul, după cum vedeți, este unul tipic. Povestea se dezvoltă însă destul de drăguț. Se pare că în urmă cu câteva sute de ani, o navă extraterestră s-a plasat pe orbita unei planete din acel sistem solar și a rămas acolo fără să mai dea nici un semn de viață. În mod normal, vă veți gândi că au început războaiele cu extratereștrii și... Ei bine, nu este așa. Surprinzător, problema a venit din sânul oamenilor. Aceștia s-au împărțit în două tabere: cei care voiau să contacteze nava respectivă și să afle mai multe despre rasa extraterestră cu o tehnologie evident superioară și cei care se temeau de un asemenea contact. În cele din urmă, taberele s-au definit în jurul susținătorilor științei și ai tehnologiei, pe de o parte, și al celor care doreau o reîntoarcere la natură, cu un accent pus pe dezvoltarea capacităților minții, și care considerau un pericol tehnologizarea superioară pe care o aducea rasa extraterestră.

După cum vedeți, unghiul de abordare este unul original, chiar dacă în literatura science-fiction este o temă bătută și răzbătută. N-am să vă spun cum se continuă povestea, deoarece are farmecul ei și va trebui să o descoperiți singuri.

Ecranizarea

Am să vă vorbesc însă despre modul în care a fost transpusă pe monitorul calculatorului povestea respectivă. Astfel, ne aflăm în fața unui engine 3D



Câteva dintre efectele jocului



Știință vs. Minte



ce și-a dovedit aptitudinile în No One Lives Forever 2. Perspectiva first-person îți oferă posibilitatea de a admira frumusețea și ciudățenia peisajelor construite de producători. Lumea creată este inspirată, fără îndoială, din seria Myst, cu diferențieri vizibile între cele două tipuri de civilizații prezente. Există o mulțime de efecte, de construcții care de care mai alambicate și mai ciudate, de perspective care-ți taie răsuflarea, atât în spațiile deschise, cât și în cele închise.

Evident, avem în față un adventure orientat mai mult pe partea de quest-uri. Puzzle-urile sunt interesante, dar în același timp și deosebit de dificile (cel puțin unele dintre ele). Există o mare diferență între conceptele care au stat la baza acestui joc și a celor din seria Myst. În primul rând, lumea din Myst era o construcție complexă, în care dificultatea puzzle-urilor era redusă de mulțimea indiciilor găsite, de lumea ce se construia în jurul tău, cu reguli precise, logic așezate. În Mysterious Journey II situația este un pic diferită. Indiciile nu se găsesc, iar pentru a-ți da seama ce se dorește de la tine și cum se rezolvă o anumită situație, trebuie să încerci de zece ori. În cele din urmă, quest-urile de aici se reduc la observarea atentă a efectelor pe care le produc anumite acțiuni ale tale și la construirea unui algoritm care să ducă la găsirea soluției. Situația era aceeași în Myst, numai că algoritmii nu îi găseai doar prin observare. Trebuia să pui cap la cap o mulțime de alte date pe care le obțineai din jurnale, povești, notițe etc.


Acum chiar că nu mai înțeleg nimic

Punct

Puzzle-urile din Chameleon sunt mult mai dificile pentru că le lipsește o anumită logică a construcției, o anumită noimă. Multe dintre ele sunt puse parcă din burtă, doar ca să crească dificultatea jocului, dar fără să fie susținute prea bine de povestea acestuia. Tocmai de aceea trebuie să ai o gândire foarte abstractă și orientată spre științele matematice pentru a duce la capăt jocul fără ajutor. Dacă toate acestea constituie o provocare pentru tine, atunci ți-ai găsit materialul de lucru. Eu parcă m-aș întoarce însă la suzeta mea...

■ **Sebah**

Titlu	Mysterious Journey II: Chameleon
Gen	Adventure
Producător	Detalion
Distribuitor	DreamCatcher Int.
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	www.mysterious-journey2.info

DEMO IMAGES WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	7/10

7,8





Gogu ăsta-i principalul


Of, capul meu!

TrackMania

Manie sau nu?

Fie că recunoaștem sau nu, oamenilor le place să fie șocați. Ne plac știrile de la ora cinci, căzăturile altora transmise în direct, accidentele din Formula 1 și bătăile din K1. Unii dintre noi merg mai departe și se apucă de un sport extrem, de o parapantă, un alpinism, ceva de pe lângă casa omului... Restul rămân cu ochii în televizor și simt la maximum adrenalina poate doar în momentul în care se decid să facă ceva în viață și sar de pe bloc. Mai există însă și calculatorul, care pe lângă senzațiile maxime date de diversele bug-uri ale Windows-ului și de virușii de pe net, îți mai oferă din când în când și posibilitatea de a strânge din dinți, de a face ochii mari și de a zbiera un „weeeeeeee!!!" fericit nevoie mare. Noroc cu ele, că altfel asfaltul ne mânca...

Vechi și nou

Acum o cârcă de ani, când calculatoarele erau calculatoare dom'le, ce radeoane și gefoarce, dați-mi 256 KB și o să cuceresc lumea!, imaginația jucătorilor de pretutindeni a fost acaparată de o mică bijuterie numită Stunts. Dacă sunteți prea mici ca să știți ce e ăla Stunts și destul de mari încât să nu vă pese, atunci ascultați aici. Cu mult înaintea milioanelor de poligoane, a engine-urilor fizice de firmă și a LEVEL-ului, Stunts reușea să crească nivelul adrenalinei din jucător combinând o grafică ce te ungea la suflet cu un gameplay ce-ți dădea palpitații. Trasee ingenioase care îți tăiau răsuflarea, sărituri de zeci de metri și looping-uri, acestea erau caracteristicile definitorii ale Stunts-ului. De atunci, lumea jocurilor cu mașini s-a îndreptat ba spre arcade, ba spre simulatoare, săriturile fiind lăsate undeva în umbră. De fapt, în afară de Carmageddon, nu mai știu nici un joc de la Stunts încoace care să se fi folosit cu succes de acest concept banal, dar genial.

TrackMania celor de la Nadeo atacă exact acest segment de piață uitat de unii și pune accent mai mult pe jocul în sine decât pe prezentare. Nu avem parte de intro-uri (deși nu m-ar fi deranjat) sau de meniuri stilizate. Nu există 'jdemii de opțiuni grafice și nici suport pentru force feedback. De fapt, controlul constă în cele patru taste direcționale, de care vei abuza fără nici un fel de jenă de-a lungul jocului și pentru care nu ai nevoie de nici un tutorial (...nu?).

Modul single player îți oferă posibilitatea de a participa la două tipuri de campionate (Puzzle și Race) sau de a concura pe un traseu ales de tine. Modul Race te poartă prin trei tipuri de curse (a câte opt-nouă trasee), fiecare cu mediul său specific (Alpine, Desert și Rally) și cu mașina sa. Spre deosebire de Race, modul Puzzle cere o mult mai mare implicare din partea jucătorului. Acesta trebuie să-și construiască de unul singur traseul, folosind un număr limitat de construcții, și să ajungă de la Start la Finish într-un anumit timp. În lipsa oricărui tutorial in-game, este cea mai bună metodă de a te obișnui cu editorul de trasee și de a-l învăța.

Șase, vine stâlpu'

Am fost luat prin surprindere de numărul foarte mic de trasee oferit de producători în modul Race, pe lângă faptul că avem la dispoziție doar trei tipuri de terenuri și trei mașini. Dezamăgirea mi-a fost cât de cât atenuată de modul Puzzle, un fel de Bridge Builder, care îți cere mult mai multă atenție și implicare, satisfacția fiind pe măsură. Ce m-a nedumerit însă în continuare a fost faptul că cei de la Nadeo nu au folosit o mare parte a opțiunilor oferite de joc. Comparate cu traseele gândite de fanii jocului (pe care le puteți găsi la www.TrackManiagame.com), cele propuse de producători sunt destul de simpliste și de lipsite de vână.

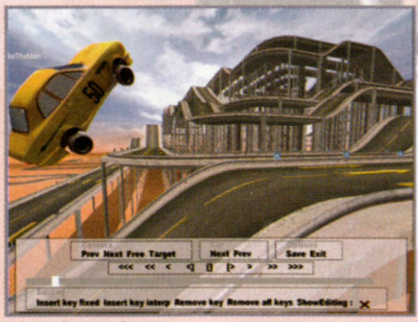
În general, senzația pe care o ai când joci TrackMania este aceea că ți se oferă mult prea puține... prea puține trasee, prea puține mașini, prea puține opțiuni. Ajungi astfel în situația ca după mai puțin de o oră în joc, greul să cadă pe umerii tăi și pe ai celorlalți fani ai jocului. Ori începi să-ți construiești singur trasee, ori începi să download-ezi creațiile altora de pe net.

Din fericire, ideea de a construi singur un traseu cât mai acrobatic cu putință este întotdeauna îmbietoare, iar în ceea ce privește traseele create de alți jucători, download-area acestora nu ar trebui să pună probleme nici măcar celor cu dial-up, datorită mărimilor extrem de reduse (câțiva zeci de KB).

Editorul de trasee din TrackMania nu este deloc unul complicat. Fără meniuri și sub-meniuri, construirea unui nou traseu nu este foarte dificilă. Însă ce am de reproșat aici este faptul că deși engine-ul grafic ar fi permis-o, libertatea de mișcare în cadrul editorului este dacă nu limitată, atunci măcar faultată serios. Practic, totul se face din taste, rolul mausului fiind



„My greatest work... completed!!!"



Aici clar trebuie o scurtătură



În dreapta, castelul Peleș

aproape inexistent. Camera nu se poate roti decât din taste sau apăsând pe butoanele direcționale din editor, iar plasarea/construirea unei bucăți de traseu se face tot din taste. Bătăi de cap? Mai mult ca sigur, însă nu sunt într-atât de deranjante încât să te alunge din joc.

Multiplayer-ul este unul dintre elementele jocului pe care producătorii au pus foarte mare accent. Întâlnim însă și aici exact aceeași problemă ca și până acum, o prea puțină implicare din partea celor care au făcut jocul. Dacă vrei să creezi un server, așteptându-te să găsești cel puțin câteva trasee gândite special pentru un joc în multiplayer, vei afla foarte repede că nu există așa ceva. Mai mult, nici măcar traseele din single player (cele oferite de producători) nu pot fi jucate în multiplayer. Greul cade din nou pe umerii jucătorilor, singurele trasee ce pot fi jucate în multiplayer fiind cele făcute de tine sau luate de pe net.

Bagă mare!

Observ că nu am făcut altceva decât să critic jocul în aproape tot articolul și nu e corect. Dacă e să vorbim despre gameplay, TrackMania este într-adevăr un joc care te face să rămâi blocat în fața calculatorului și să trăiești cu intensitate fiecare săritură și căzătură. Este un joc fără pretenții din punct de vedere grafic, dar asta nu-l face deloc urât, ci mai degrabă simplist, ceea ce i se potrivește perfect.

Rămâne însă de văzut dacă vei avea destulă imaginație și suficient timp pentru a te juca cu editorul de trasee sau dacă te vei împăca cu ideea că producătorii nu o să îți dea nimic în plus și o să îți îndrepți atenția asupra Internetului și a traseelor făcute de alții.

■ Mitza


Așa mă, ia curba cu parapetul!



Nu te uita în jos

Titlu	TrackMania
Gen	Arcade
Producător	Nadeo
Distribuitor	Digital Jesters
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	trackmaniagame.com

Grafică	8/10
Sunet	5/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	7/10

7


Repede, scoate undița!


Greu la deal cu puțini cai...


Dacă sari tu, sar și eu...


Un joc plin de sensibilitate

Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre

Anul trecut, Delta Force a fost o adevărată surpriză pentru mine: o atmosferă încinsă, o acțiune demnă de filmele alea adevărate, un AI, chiar dacă nu strălucit, însă mult mai competitiv ca până atunci, o diversitate a misiunilor și a situațiilor de luptă cărora trebuia să le faci față și, în final, un joc ce merită să fie inclus în lista celor mai reușite realizări de anul trecut. Iată că a fost lansat și expansion pack-ul acestuia: Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre.



Ce e nou?

Păi, ar fi destule. În primul rând, sunt două campanii în single player: una prin Columbia, împotriva unui mare boss al drogurilor, și cealaltă în Iran, de fapt, pe cea mai îndepărtată insulă din Golful Persic. Acestea au fiecare câte cinci misiuni, cu obiective diferite, dar înlănțuite de același fir epic. Principalele modificări pe care le aduc noile misiuni sunt legate de mediul în care se desfășoară acestea. Astfel, jungla din Columbia le-a oferit producătorilor ocazia de a pune accentul pe vegetația luxuriantă din zonă. Chiar dacă nu putem vorbi încă de o junglă propriu-zisă, vizibilitatea este însă mult redusă de plantele, de copacii și de tufele de pe hartă. Influența lui Chrome în rândul first-person shooter-elor începe să-și arate roadele. Misiunile au devenit mai grele tocmai din cauza dificultății în depistarea inamicilor.

Pe de altă parte, locațiile permit abordarea misiunilor și cu alte modalități de deplasare. Mutarea echipei de combatanți se face acum și cu barca. Din nefericire, membrii echipei au rămas la fel de dobitoci. Parcă ar fi niște preșcolari care țin pentru prima dată o armă în mână. Nici inamicii nu excelează la capitolul AI, dar dacă ai ghinionul să te nimerească cu un glonț, atunci s-a dus viața ta. Din păcate, aceștia sunt parcă mai idioți decât în Black Hawk Down. Trag anapoda, se uită în direcția opusă, deși ești la cinci metri de ei.

În ceea ce privește armele, sunt puține noutăți. Armele noi sunt în număr de trei sau patru, fără a avea o însemnătate deosebită. Doar discutăm despre un expansion pack, nu? Însă nu putem să ne plângem de lipsa armelor. Din jocul original știți varietatea de modele, tipuri, unelte etc.

La mai mulți

Multiplayer-ul este unul dintre aspectele de bază în seria Delta Force. Conștienți de acest lucru, băieții de la Novalogic au creat nu mai puțin de 30 de hărți noi, împărțite pe toate tipurile de joc disponibile. Mai mult, server-ele create pe Novaworld primesc oricând vreo 30 de persoane cu care să lupți până îți pierzi mințile. Ai nevoie numai de o conexiune bună la Internet și, gata, ți-ai găsit tovarășii de joacă. Și în LAN distracția e garantată, numai să vă strângeți destul de mulți pentru a nu vă căuta ore întregi pe hartă.

În final, expansion-ul chiar merită jucat. Are destulă acțiune nouă și destul feeling pentru a ne aduce aminte de ceea ce am experimentat în Black Hawk Down și, în același timp, este o promisiune: următorul joc al seriei va fi ceva!

■ **Sebah**

Titlu	Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre
Gen	FPS/Expansion Pack
Producător	Novalogic
Distribuitor	Novalogic
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.novalogic.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	7/10
Impresie	7/10

8,1



S-a ascuns nenorocitu'!



Ochelari pentru bronzat!


"Incitant şi plin de satisfacţii" PC Zone
"Intrigă strălucită şi captivantă" 93% PC Gamer
"O realizare de excepţie" PC Format
sau mărci ale Microsoft Corporation în Statele Unite şi/sau în alte ţări.
INCARCĂ-L
Elimină doi agenţi de securitate
Localizează liftul spre exterior
Găseşte liderul facţiunii rivale
Vorbeşte cu el
Convinge-l să renunţe la conflict
Lumea se îndreaptă spre pace şi prosperitate
LASĂ-L
Furişează-te pe lângă doi agenţi de securitate
Intâlneşte-ţi informatorul
Mituieşte-l, cumpără-ţi puşca cu lunetă
Execută-l pe liderul facţiunii rivale
Roboţii de securitate sosesc, tu şi 12 inocenţi sunteţi ucişi
Lumea se îndreaptă spre dictatură militară
Merită să joci originale
DEUS EX INVISIBLE WAR
www.deusex.com
Joc distribuit în România de:
Best Distribution SRL
tel: 021 345.55.05
www.bestdistribution.ro
FĂ ALEGEREA ŞI ÎNFRUNTĂ VIITORUL

VIETCONG
OFFICIAL MISSION PACK
FIST ALPHA



În război nu râde nimeni

Țin minte că în articolul de Vietcong, scris pe vremea când războiul din Irak încă mai era un subiect al naibii de „fierbinte", pledam pentru pace și prietenie între popoare, în timp ce îmi puneam întrebări existențialiste despre rostul vieții și, mai ales, al sfârșitului ei. Ei bine, pentru articolul de Vietcong Fist Alpha mi-am promis că o să-mi țin aiurelile în frâu și o să scriu degajat despre moartea a jumătate de milion de vietnamezi (date ceva mai exacte găsiți mai încolo în articol). Din păcate, tentativa a eșuat pe lângă site-urile despre războiul din Vietnam, folosite de subsemnatul drept documentare. Acum, după câteva ore de privit pagini pline de orez și sânge, țin să vă aduc aminte că dacă nu învățați, ajungeți răcani și de acolo cine știe unde. Atât! Mai departe, despre joc...

Deasă-i jungla, ba e lată!

Vietcong a fost unul dintre marii învinși ai anului trecut. Un joc cu o atmosferă terifiant de bine făcută și un gameplay de să-ți albească părul, a trecut neobservat de majoritatea gamerilor. Ba că e prea greu, ba că e prea urât, ba că nu îl pot juca piratat (aha, v-am prins!). Acum, cei de la Pterodon, Illusion Softworks și Take 2 Interactive mai fac o tentativă la timpul nostru liber cu Fist Alpha, expansion-ul care cică ne va înfunda și mai mult în jungla vietnameză.

Ajuns în joc mi-am adus brusc aminte că, pe lângă faptul că era un joc tare imersiv și acaparant, Vietcong era și unul dintre cele mai dificile FPS-uri pe care am avut ocazia să pun mâna. Practic, nivelul realismului este dus la extrem aici... Inamicii te învăluiesc în timp ce orbecăi prin jungla deasă și nu e nevoie de prea multe gloanțe (și unul e de ajuns) pentru a te pune definitiv la pământ. Și asta nu e nimic pe lângă moartea subită datorată grenadelor pe care nici nu le vezi și nici nu le auzi sau capcanelor pe care degeaba le vezi dacă nu știi cum să treci de ele. Nu s-au schimbat multe lucruri în privința asta. Noul *eu* al jucătorului (Warren Douglas), alături de echipa sa (aceeași din primul joc, cu un nou venit: Ngueyn Nham), începe jocul direct din inima junglei și acolo rămâne pe parcursul a aproximativ opt ore de joc intens în single player. Misiunile se încadrează perfect în atmosferă și se mai diversifică spre sfârșitul jocului. Misiunile finale de „stealth", deși nu implică lupte masive, îți vor cere mai multă concentrare decât ai dat dovadă până acum. Și asta mai ales din cauza AI-ului inamicilor, care variază de la suspect de evoluat până la suspect de-a dreptul, unii inamici reperându-te de prin tufișuri de la 30 de metri, în timp ce alții așteaptă fericiți să devină victimele tale.

În rest însă, luptele sunt la fel de intense și de neiertătoare ca și până acum, poate chiar mai mult.



Și v-am zis să nu fumați



Alo! Elicopteru'?! Adu-mi și mie o pizza când te întorci!

Vietnamezii au făcut între timp câteva cursuri de luptă și îți pun probleme serioase prin tacticile și tehnicile abordate. Producătorii ți-au venit însă în ajutor cu opt noi arme, dintre care amintesc aici minunăția numită M14 dotată cu Sniper Scope, precum și faptul că unele arme pot beneficia acum de baionete, pentru momentele de maximă intimitate între tine și inamic.

Multiplayer-ul nu a fost nici el uitat, jucătorul beneficiind (pe lângă noile arme) și de opt noi hărți, de un nou mod de Cooperative și de un editor de niveluri. Adăugați la asta faptul că jocul vine cu patch-ul 1.51 încorporat (deși a apărut și un foarte folositor 1.60) și deja avem un expansion care își merită toți banii.

Nu totul este însă perfect și Atenție!, că de acum încolo o să mă plâng. Pornesc direct cu stângul și amintesc de engine-ul grafic. Frumos, nu am ce zice, nu știu unde altundeva mai vezi atâta vegetație bine făcută într-un joc. Grafica nu este însă perfectă (engine-ul cu pricina are deja câțiva ani în spate), dar asta nu m-ar deranja deloc dacă jocul s-ar mișca cum trebuie. Din păcate însă, și pe un sistem performant, Vietcong Fist Alpha se mai încurcă inexplicabil în frame-uri din când în când.

O altă problemă apare sub forma AI-ului coechipierilor tăi. Deși cel al inamicilor îți pune bețe în roate cu brio, amicii tăi par ceva mai bătuți în cap. Nu spun nu, trag foarte bine și te scot de multe ori din situații foarte grele, dar la capitolul pathfinding stau rău de tot. Și nu e nimic mai urât decât să intri în joc și în atmosferă, să ajungi să te faci una cu jungla și să te chircești în fața calculatorului, în speranța că vietnamezu' nu o să te vadă, și să te întorci spre echipa ta numai pentru a vedea cum se dau cu capul de copaci și se împiedică unul de altul. Și roagă-te ca nu cumva amicii tăi să se fi blocat după vreun buștean când sare tot Vietcongul pe tine, că ai dat de dracu'!

Și totuși...

...Vietcong Fist Alpha rămâne unul dintre cele mai intense FPS-uri care există. Din punct de vedere al atmosferei este iarăși la un pas de genialitate, cu o muzică de te bagă direct în amintiri și cu o grafică care pică exact cum trebuie. Bug-urile din Vietcong însă au rămas, cel puțin alea mai grave. Păcat! Totuși, imaginea a doi tembeli (eu și Mike) jucând Fist Alpha în orele mici ale dimineții, imuni la somn, și desele morți subite prin junglă ar trebui să vă convingă să-i dați ceva mai mult de o șansă.

■ **Mitza**

Titlu	Vietcong Fist Alpha
Gen	FPS/Expansion Pack
Producător	Illusion Softworks/ Pterodon
Distribuitor	Take 2 Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16MB
ON-LINE	www.vietcong-game.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

7,6



Răscoala din 1907. Varianta cu mitraliere.



Ingenioasele capcane ale Vietcongului

„Vietnam 1961-1969"



Cu războiul nu e de glumit și deși ne place să ne împușcăm ocazional într-un joc ce recreează un anumit conflict, e bine să nu uităm că nu e nimic frumos sau onorabil în a pune zeci sau sute de mii de soldați să-și dea în cap până când politicienii rezolvă situația. Iată așadar câteva date statistice, să vă faceți o idee despre ce s-a întâmplat în Vietnam:

- SUA a trimis în Vietnam un total de 2,59 milioane de soldați. Până la sfârșitul războiului s-au înregistrat 304.000 de răniți și 58.148 de morți.
- Pe partea cealaltă, nord-vietnamezii au pierdut aproape 600.000 de soldați. Numărul total al victimelor: 15 milioane.
- Cu toate acestea, 91% dintre soldații americani participanți la război se declară mulțumiți că au luptat în Vietnam.
- Un soldat de infanterie a luptat în medie în Vietnam 240 de zile pe an.
- Într-o singură zi (21 septembrie 1969), aviația SUA a lansat mai mult de o mie de tone de bombe asupra zonei demilitarizate dintre Vietnamul de Nord și de Sud.
- Deficitul bugetar al SUA în timpul războiului a atins146 miliarde de dolari (1967-1973). Luând în calcul evoluția inflației, deficitul a ajuns în 1992 la 500 de miliarde de dolari.



Legătură biblică oare



De trimis la laborator
Prea ciudat



Hală Păpușă Și mai ce

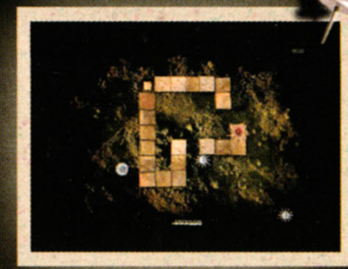
In Memoriam

gOOGLE sau cum să duci un joc la bun **SFÂRȘIT**

Poate cele mai de succes jocuri sunt cele în care atmosfera este extrem de apăsătoare și te face să te uiți în spatele biroului din cinci în cinci minute De câte ori a trebuit să te joci cu lumina aprinsă pentru că nu aveai curaj să stai pe întuneric De câte ori a trebuit să te uiți în ecranul monitorului cu o expresie inteligentă pe față cu toate că habar n-aveai ce se întâmplă sau pe ce trebuie să apeși Ai rămas vreodată fără soluții și ai fost nevoit să cauți pe net soluții pentru puzzle-urile care te înnebuneau Crezi că nimic nu te mai poate mira și nimic nu te va mai face să scoți sunete ciudate de mirare când ți se mai arată câte ceva nou din joc Ți se pare că ai văzut tot ce înseamnă joc de gândire și că te descurci în orice situație posibilă Credeai că dacă cineva a făcut ceva tu trebuie să înțelegi dacă nu din prima măcar din a doua ceea ce vrea el de la tine Ei bine cu acest joc toate acestea ți se vor oferi **puțin câte puțin bucată cu bucată pic cu pic** Acest joc nu este recomandat celor care au acces la net Este recomandat celor care au acces la net non-stop pentru care conceptul de dial-up este necunoscut pentru care 50 de ore pe net nu înseamnă nimic Dacă totuși cineva cu dial-up se va lega la cap cu acest joc îi voi plânge de milă și îl voi ruga să îmi trimită nota telefonică pentru a o înainta spre decont celor de la **Ubisoft**

pUZZLE lego marocco cubul lui Rubik alte misticării așa

Nu este deloc nou în jocuri conceptul de detectiv atoatecunoscător și atoatedezlegător S-au mai văzut destule quest-uri în care trebuie să dezlegi o crimă groaznică prin îți spune când Trebuie să verifici constant dacă nu cumva ți-a mai trimis cineva câte ceva Hai să ne legăm și de povestea în sine Un polonez de profesie jurnalist descoperă pe un film vechi de 20 de ani o crimă Ce arată a fi un simplu film de vacanță al unei familii fericite se transformă într-un coșmar când din greșeală filmează o crimă pe o faleză Tăticul și mămica sunt uciși iar singurul supraviețuitor este fetița păi fetița este acum mare și doar ea poate da ceva detalii După ce polonezul o găsește și mai află ceva picanterii pleacă amândoi spre **locul** cu pricina și brusc dispar Poliția intră pe fir iar la câteva ore după ce încep întrebările să sară de nebune Phoenix dă primul semn de viață iar tu începi să îți pui capul la contribuție 99% din puzzle-urile pe care trebuie să le rezolvi îți găsesc soluția pe **internet** Dar nu după cum te gândești tu nu căutând soluția jocului pe din net Indiciile pe care Phoenix ți le dă trebuie înfipte pe pagina principală a google-ului și luate la rând site-urile ce conțin numele obiectele sau orice alt tip de indiciu și când vei descoperi ceea ce trebuie treci la următorul puzzle pentru care mai trebuie să sapi o jumătate de oră pe net Toate acestea nu le faci degeaba Pentru fiecare dezlegare corectă a unei probleme Phoenix îți va trimite elemente ale crimei de acum 20 de ani și ale etapelor prin care cei doi au trecut până să ajungă la el Trebuie să specific că ceea ce tu rezolvi nu are legătură cu crimele Toate puzzle-urile sau aproape toate sunt doar probleme de logică și de familiaritate cu internetul doar foarte puține vor avea o legătură directă cu adevărata problemă: Phoenix Toate astea nu prea par cine știe ce spooky dar modul în care sunt prezentate toate chestiile pe care trebuie să le faci te cam bagă în **boală** Niște cut-scene-uri de îți ridică părul pe ceafă ți se mai arată din când în când de îți vine să fugi unde



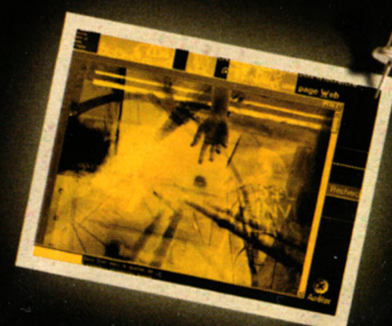
Traseu unde sunt numele



Ce mama naibii mai vrea de la mine



Masonerie



Iar net iar IAAR



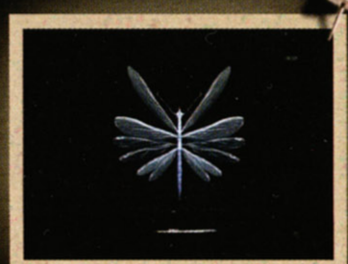
E o hartă



Scrabble Domino



Nu văd Mâine pe **lumină**



[..]

mijloace cât de cât ortodoxe Nimic nou sub soare S-au mai văzut puzzle-uri la care îţi strofoci **mintea** pentru a găsi un mic indiciu care să te arunce cumva spre rezolvarea problemei Dar nici un joc nu a mai ridicat problema în modul în care a pus-o In Memoriam

Dar mai întâi să vedem ce vrea de la tine cine esti si ce se întâmplă Tu esti tu Pur si simplu Nu un Sherlock Holmes nu un Arsene Lupin nu un Hercules Poirot si nici măcar un poliţai de la Secţia 5 **Doar tu** Chiar de la începutul jocului vei fi nevoit să îţi dai adresa de mail - cea reală - pe care vei primi un cod de înregistrare după care intri în miezul problemei Ai fost ales de un criminal despre care nu se stie nimic ca om de legătură între el si poliţie Acest individ se prezintă sub numele de **Phoenix** si este un geniu în o grămadă de domenii Cum viaţa de zi cu zi nu îi mai oferea nici un fel de plăceri s-a apucat de crime Dar nici de asta nu era mulţumit **Trebuia** ca lumea să cunoască geniul său criminal si oferea indicii despre crimele la care a luat parte unor indivizi pe care îi credea în stare să recunoască lucrurile aşa cum sunt şi să dezlege toate ghicitorile pe care el li le oferă Poliţia nu te lasă chiar în aer si îţi pune la dispoziţie o echipă care te ajută şi ea cum poate Acest cum poate este unul dintre elementele noi si frumoase Cum vor mai da de un lucru pe care tu l-ai scăpat cu vederea sau pe care nu aveai cum să îl descoperi cu mijloacele tale îţi trimit un **mail** Da chiar asa îţi vor trimite un mail pe adresa ta pe care te conversezi cu prietena plecată cu bursă în Franţa si pe care primesti o tonă de spam cu diferite produse care fac să se lungească sau să se umfle Aceste mail-uri nu conţin doar indicii si laude ci şi tot felul de observaţii despre modul în care ai rezolvat diferite chestii Ce este frumos este faptul că aceste mail-uri îţi ajung pe adresa ta dar nimeni nu vezi cu ochii Majoritatea problemelor cărora le cauţi soluţii sunt cu tot felul de rezonanţe religioase oculte şi interzise iar soluţiile sunt şi ele destul de impresionante Unul dintre exemplele cele mai bune pentru tot ce v-am spus până acum este soluţia pe care o cauţi pe ecran în timp ce pe fundal o tânără este filmată cum se îneacă Vă spun eu că este destul de greu să te concentrezi la ceva în timp ce femeia îţi moare sub ochi cu niste **sunete destul de explicite**

s**PER** ca Phoenix să renască din cenuşă pentru că jocul este

Peste 45 de minute de film făcut de profesionisti cu peste 25 actori de carieră peste 300 de site-uri făcute special pentru acest joc peste 100 de puzzle-uri şi jocuri toate doar pentru inimioara ta Tot ce trebuie să faci este să ai o legătură constantă la net si creier care să te ajute în situaţii limită Nu vă voi spune că mai este şi un alt joc ce seamănă cât de cât cu acesta dar la care indiciile îţi vin inclusiv prin telefon la ora 3 noaptea Nu cred că aţi fi vrut să vă inscrieţi la acel joc care **NU** a avut succes

Koniec **SI(N)gur**

Titlu In Memoriam Gen Adventure Producător Lexis Numerique Distribuitor Ubisoft Entertainment Ofertant Ubisoft România Tel 0215690600 Procesor PII 333 MHz Memorie 64 MB RAM Accelerare 3D minimum 16 MB ON-LINE www inmemoriam-thegame com

Grafică 9/10
Sunet 9/10
Gameplay 9/10
Multiplayer N/A
Storyline 10/10
Impresie 9/10

9 2



ŞI
IAR



Gijman Karen



Spre ce

Oare ei mai văd aşa ceva



Chicago 1930

Mutul Corleone!

Chicago 1930 are niște înaintași demni de toată admirația: Desperados și Robin Hood: The Legend of Sherwood. Judecând după aceștia și după povestea jocului, aș fi putut să vă zic acum că Chicago 1930 este între jocuri precum e Nașul în cinematografie și aș fi încheiat articolul de față foarte repede. Aș fi spus doar atât: „Jocul ăsta este NAȘUL!" Mai multe n-ar fi avut rost să spun pentru că pe Nașul nu poți să-l spui, trebuie să-l vezi. În schimb, trebuie să vă mărturisesc că: „Jocul ăsta nu este Nașul!" și, prin urmare, va mai trebui să mai scriu câteva rânduri ca să vă explic de ce.



„Un fleac, m-au ciuruit!"

Încă de la început, povestea se împarte în două. Ori ești de partea Mafiei și atunci Don Corleone te va trimite într-o misiune pe viață și pe moarte pentru cucerirea orașului Chicago, ori te aliezi cu forțele de ordine și cu poliția, și vei lupta pentru curățarea orașului de scursorile mafiote. După aceea lucrurile vor evolua în funcție de tactica pe care o vei aplica. Astfel, orașul va fi împărțit în mai multe districte, cartiere, care vor trebui cucerite pe rând sau curățate de bandele mafiote. Fiecare cartier oferă anumite facilități: armament, bani etc. Din perspectiva mafiotă, fiecare cartier capturat îți dă posibilitatea de a angaja tot felul de duri locali, de a-i înregimenta în propria bandă și a-i pune la muncă. Rolul de mafiot este cel mai fain. N-ai tu treabă prea multă. Nu trebuie decât să te duci și să „cureți" zonele de pe hartă de mulțimea de idioți din bandele rivale. Misiunile sunt destul de diferite: omoruri, răpiri, raiduri, distrugeri ale produselor de contrabandă ale concurenței etc.

Conceptul jocului este asemănător cu cele menționate anterior. În



Cimitirul anilor '30



Alinierea inamicilor



Dacă te pui cu cine nu trebuie...



Scoate mă banii, că te sparg!



principiu, vei controla o echipă de cinci oameni, pricepuți la mai toate, dar cu atribuții speciale, care-i fac mult mai îndemânatici în anumite acțiuni. Există un sistem stil roleplaying, în care se acordă stele pentru fiecare dintre aptitudinile membrilor echipei: shooting, close combat, throwing, charisma și first aid. Fiecare dintre ei are un mic inventar în care pot încăpea cel mult șase obiecte mai mici (pistol, cuțit, sfoară, box, de prim-ajutor etc.) Bâtele și puștile vor ocupa mai mult spațiu.

După ce ai reușit să-ți selectezi oamenii și să-i echipezi cu de toate, în funcție de resursele de care dispui, pleci la luptă tată! Să nu credeți că jocul are o dificultate ieșită din comun. În nici un caz nu se ridică la nivelul unui Robin Hood sau al unui Desperados, cât despre Commandos nici nu poate fi vorba. În general, situațiile se rezolvă în stilul pur mafiot: iei arma și dai frate! Dai cu ea până rămâi fără gloanțe. Nu te gândești prea mult. Vezi tu cum te descurci după aceea. Adevărul este că ar fi mai chibzuit să rezolvi anumite situații doar cu bâtele sau cuțitele. La început, cel puțin, vei fi obligat să acționezi astfel. Însă care ar mai fi farmecul? Până la urmă, dacă tot ești mafiot, atunci te porți ca unul. Nu stai la povești, nu cruți vieți nevinovate și alea-alea. Rupi! Căseliță faci din ei!

„Nu trage, dom' Semaca! Sunt eu, Lăscărică!"

Adevărul e că n-aș trage. Nu de alta, dar sunt băiat bun. Ce rost are să nenorocesc săracul joc? Spuneți și voi... Dar nu pot. Nu pot să rezist când văd măcelul care a ieșit. E o adevărată rușine să faci o ciorbă dintr-o poveste care promite atât . Am să vă spun ce-i lipsește în primul și primul rând acestui joc: atmosfera. Totul începe bine, cu Don Corleone vorbind în păsăreasca lui, în filmul de început. Apoi însă nu mai vorbește nimeni. Tot jocul auzi aceeași muzică stil Al Capone, nici măcar Don Corleone. Păi bine măi băieților, ăștia de la Spellbound, unde ați văzut voi în Nașul muzichie d-asta, cum îi zice, jazz? Păi măi, voi n-ați văzut filmul, măi? Acolo se asculta muzică d-aia italiană. Pe deasupra, farmecul consta în accentul pe care-l avea fiecare mafiot crescut în ținuturile Siciliei și ajuns în State pentru a face legea. Ei bine, în joc nu vorbesc nici măcar o păsărească d-asta, de pe la noi. Nici armele nu fac zgomot, parcă pentru a nu deranja orchestra care-ți bagă aceleași melodii la nesfârșit.

Altă problemă ar mai fi grafica. Nu vorbesc despre detaliul care este dus la extrem (de fapt, ne-au obișnuit deja cu acesta), ci de faptul că încă de acum un an, aproape doi, s-au lansat jocuri de acest fel cu grafică 3D sau măcar cu un zoom acolo, să distingi și tu mai clar trăsăturile fiecăruia. Așa ceva nu vei găsi în Chicago, iar impedimentul este evident din cauza porțiunilor de pe hartă care rămân ascunse. Cu o grafică 2D în care numai personajele sunt 3D, nu prea mai poți mulțumi lumea în ziua de azi.

„Acuma vezi!"

În final jocul este jucabil și, mai mult, te și prinde. Din păcate, putea fi mult mai mult decât atât. Este evident o continuare a celor două titluri pe care vi le-am spus la început, fără o investiție prea mare în conceperea unui produs nou. Însă, dacă v-au plăcut Desperados și Robin Hood, atunci și Chicago vă va plăcea cu siguranță . Numai să aveți grijă. Cu Mafia nu e de joacă: ori ești cu ea, ori nu mai ești!

■ **Sebah**

Titlu	Chicago 1930
Gen	RTT
Producător	Spellbound
Distribuitor	Wanadoo (MC2)
Procesor	PII 300 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 4 MB
ON-LINE	www.spellbound.de

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	5/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	7/10

7



Airline 69: Return to Casablanca

Deschizătorul de drumuri, de sticle şi de flori

Vă amintiţi celebrul film Casablanca? Ăla cu Humprey Bogart, rezistenţă, nemţi, marocani, despărţiri în aeroporturi bla bla bla... Într-un cuvânt, toate ingredientele pentru a obţine un Oscar mare, lucios, falic... Acum a doua întrebare: vă amintiţi celebrul joc Lula? Ăla cu Lula, pr0n, rockeri şi directori prinşi cu pantalonii în vine. Pentru unii a fost un sprijin în nopţile lungi şi singuratice de iarnă, iar pentru alţii revelaţia care a stat la baza unui lung şir de succese în industria pornografiei. Pe Internet sau pe câmp. Ei bine, celor care gustă acest gen de producţii, Santa Porn le-a făcut o mare surpriză. Nişte nemţi (deschizători de drumuri prin hăţişurile promiscuităţii, căci cine poate uita filmele nemţeşti care ne-au îndulcit adolescenţa??), bolnavi de altfel, au pus Lula şi Casablanca în acelaşi vas, au scuturat viguros şi au pus la copt amestecul obţinut. Prăjiturica afrodiziacă rezultată se numeşte Airline 69: Return to Casablanca şi reprezintă, exceptând hentai-urile japonezilor (mult mai bolnavi decât nemţii), un cuib de blestemăţii, un omagiu adus depravării şi imoralităţii, o Gomoră a jocurilor pe calculator, o Sodomă a graficii 2D, un afront adus puritanismului miilor de gameri neprihăniţi şi, nu în ultimul rând, un ocean de misoginism împachetat într-o cutie ce aduce a Penthouse. Însă pentru cei care măcar o dată au instalat Nude Patch-ul pentru Sims, sau măcar Nude Raider, jocul devine amuzant şi, de ce nu, educativ.

Povestea poveştilor

Dacă până acum conţinutul X-rated era livrat cum dădea Michiduţă (nu pu-



În flagrant deliciu



Prietena ta



Țuica mea e brand în Casablanca



Mami, pot să desfac cadoul???

tem asocia numele Domnului cu asemenea impurități), adică numai „acțiune" pură, în ultimul timp s-a observat o tendință de complicare a actului natural, concretizată prin introducerea scenariului și, mai mult, prin adăugarea unui fir epic. În cazul nostru, firul epic începe deasupra Marocului, se încurcă rău de tot pe undeva prin Casablanca și este... de fapt, nu mai contează, având în vedere cantitatea de sâni expuși cu aproape orice ocazie. Eu, în locul producătorilor, m-aș fi spânzurat cu firul ăsta, dar probabil că nu ar fi ținut și s-ar fi rupt...

Scopul măreț, ascuns de kilometrii pătrați de pixeli dezgoliți, din spatele acestui... să-i spunem joc... este de a-ți înființa propria companie de transporturi aeriene. Și așa, în drumul spre ceruri, devii un traficant de hârtie igienică (pe bune, poți vinde și cumpăra hârtie igienică) sau un periculos contrabandist de lenjerie intimă. Într-un final, probabil că ajungi și un magnat al transporturilor aeriene, dar eu n-am reușit decât să ajung patron de bordel și să conduc un amărât de Ju 52 (transformat și el într-un minibordel cu bar). Odată ajuns la conducerea companiei de vis, bordel sau companie aeriană – nu prea contează – vei fi pus în fața unor dificile probleme organizatorice, cum ar fi selectarea damezelor sau a stewardeselor, nici asta nu prea contează, criteriile fiind aceleași. Adică „minte" multă. Interesante (și educative pentru orice borfaș amator) sunt căile alternative de a obține bani din bordelul pe care l-ai câștigat la zaruri, mulțumită unei dame cu contract de prestări servicii în incinta stabilimentului amintit. Nu e nevoie să-i spui decât că are ochi frumoși și... m-ați înțeles. Dar să nu uităm sfatul practic pentru ziua de azi. Orice patron (sau matron, nici nu mai știu cum să-i zic) care se respectă are o cameră de fotografiat și câteva firide strategic răspândite prin camerele unde fructul iubirii este consumat. Conexiunea aparat-film-firidă fiind făcută, soarele (sau blițul) o să strălucească și pe strada ta, iar naturile extrem de vii rezultate vor avea un cuvânt de spus în ascensiunea ta.

Și totuși, ce are jocul în comun cu Lula și Casablanca? În extrem de puține cuvinte (pozele prezentate pe tot parcursul acestor două pagini pline de trivialitate), Airline 69 a împrumutat engine-ul (whoa!) grafic din Lula și Junkers-ul 52 din Casablanca The Movie. Și Marocul ca loc de desfășurare a... ahem... acțiunii.

Mai încet că trezești copiii

Marea dilemă a mea a fost dacă ce se auzea prin Airline 69 se poate denumi sonorizare sau altceva. „Altceva" înseamnă, bineînțeles, sunetele ce se aud din vecini noaptea târziu și despre care copiii mici cred că sunt doar certuri. Copiii mari sunt în vecinătate. Orice ai face, faci acompaniat de un geamăt discret și de un sunet care tare aduce a pârț, dar probabil e altceva (încă nu mi-am dat seama ce).

Totuși, dacă marocanele nu te-au convins și cauți un alt motiv pentru a nu șterge jocul de pe HDD, încearcă să asculți vocile și replicile personajelor. Sau urmărește micile clipuri împrăștiate peste tot în Casablanca, ce au ca personaj principal o fostă (cred, că la cum arată, ar fi destul de păcat să fie și actuală) vedetă Penthouse. Vă las să descoperiți singuri numele și miile de fotografii „artistice" ale vedetei. În rest? Unicul și adevăratul Onan Barbarul ar putea spune mai multe, dar deocamdată, sleit de puteri, s-a retras în munți. Poate mai târziu.

■ cioLAN

Titlu	Airline 69: Return to Casablanca
Gen	Tycoon/Adventure
Producător	Interactive Strip
Distribuitor	Redfire Software
Procesor	PII 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.redfiresoft.de

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	5/10
Sunet	5/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	4/10
Impresie	6/10

5,2



Șeicul e acasă?



Deutschland, Deutschland über alles!

Sacrifice

Primul și până acum singurul meu contact cu Shiny a avut ca rezultat o corijență, dispariția cablului de alimentare al PC-ului și, prin urmare, o lungă perioadă de îndobitocire prin televiziune. Ce face MDK-ul din om... Deci închipuiți-vă cum m-am simțit atunci când, în pragul sesiunii, mi-a revenit sarcina de a mă „ocupa" de Sacrifice, o altă jivină mâncătoare de timp crescută de zootehniștii de la Shiny. O senzație de déj□-vu mi s-a cuibărit confortabil în creier, iar o viziune ce implica un individ care m-ar fi întrebat multe dacă aș fi știut să răspund m-a făcut să mă simt un mic Sfânt Ioan față în față cu fiara cea cu nouă capete încoronate. Și pentru că Biblia a fost scrisă deja, nu-mi rămâne decât să-mi îndrept atenția asupra revistei noastre de cultură pentru tineret.





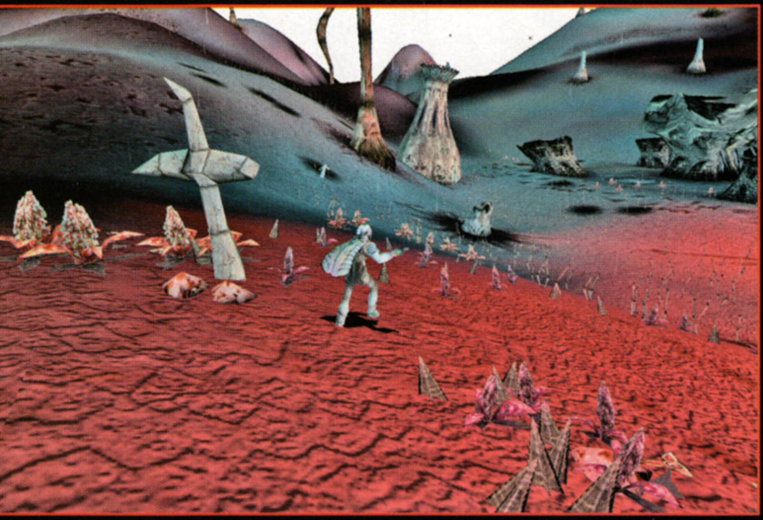
Un sfârșit e un început... or something

Că tot am amintit de Biblie, Apocalipsa a fost capitolul meu favorit. Întotdeauna am avut o slăbiciune pentru profeții zdrențăroși pe care nu-i ascultă nimeni, deși ar trebui, și am urât profeții îmbrăcați în costum pe care-i ascultă toată lumea, deși nu ar trebui (pentru că nu zic nimic pertinent). Din fericire pentru noi, numai cei din urmă au mai rămas. Ei bine, închipuiți-vă cum m-am simțit când, instalat comod în fața monitorului, am asistat la cea mai frumoasă Apocalipsă pe care am văzut-o în viața mea. A reușit să-mi smulgă chiar și două lacrimi. Când am aflat că eu am fost cauza, am plâns. Ce înseamnă să știi cum să atingi coarda sensibilă a omului... Bilă albă (una dintr-un lung șir) pentru Shiny și pentru Apocalipsa lor. Cred că v-ați prins până acum că Sacrifice este unul dintre acele jocuri pentru care nu există introducere, ci doar epilog și o poveste superbă. Și nici urmă de „happy-end" hollywoodian.

Action - RTS de suflet

Please allow me to introduce myself...

Totul începe (deși este puțin cam impropriu, având în vedere că tocmai s-a terminat) cu tine, „Mân(t)uitorul de Maus", în viața de zi cu zi un magician cu diplomă, ale cărui experimente tocmai au luat-o razna, declanșând apariția unui portal către o altă lume. Această apariție nu e deloc surprinzătoare, având în vedere clișeul *portalului-care-te-transportă-într-o-altă-dimensiune-de-unde-vrei-să-scapi-cu-orice-preț*™. Ajuns pe cea lume, te trezești în fața panteonului local, care netam-nisam vrea să pui osul la treabă. Nu spre binele comunității ca orice creștin, ci spre binele lor personal. Al zeilor. Totuși, cei de la Shiny s-au gândit că puțină independență nu strică și ți-au oferit o damigeană cu liber arbitru din care tragi câte o dușcă la începutul fiecărei misiuni. Mai pe scurt, fiecare zeu are câte o treabă pentru tine, dar ubicuitatea nefiind punctul tău forte, ești pus în situația de a lucra doar pentru unul dintre ei. Tu iei decizia. Misiunea odată aleasă, ceilalți zei își vor pune pofta în cui, determinând astfel apariția inevitabilului



Crucea de piatră...



Stai cuminte să-ți facă nenea doctorul o injecție


Mai chiuliți, mă??

„ce-ar fi fost dacă" și un boost pentru rejucabilitate. Și astfel, ce mai contează că sfârșitul este același, când există atâtea drumuri care duc spre el?

Cu capul sau cu brandul?

... a devenit problema multor producători actuali de jocuri. Unii au adoptat calea de mijloc, dar puțini au reușit. Prin urmare, noul concept de „action-RTS" a degenerat în majoritatea cazurilor într-un haos din care numai câțiva mai găseau calea de ieșire. Totuși, în marea de mediocrități, câteva titluri au reușit să ridice capul mai sus și multe tastaturi fost-au astfel salvate de la distrugere. Acesta este cazul lui Sacrifice, jocul în care acțiunea și strategia trăiesc în perfectă armonie și „se sărută, înfrățindu-se". După cum era și normal să se întâmple, ambele concepte au fost simplificate înainte de a fi puse la comun. Astfel, micromanagementul a fost puțin „adaptat" la cerințele pieței și, ca urmare, arborele tehnologic (punctul comun al tuturor strategiilor) a fost eliminat. Înainte să-mi săriți în cap, aflați că moartea arborelui tehnologic a însemnat o abordare puțin mai erpegistică (mmm... RPG...) a jocului, cantitatea și calitatea creaturilor și a vrăjilor fiind date de experiența căpătată de-a lungul misiunilor.

Din punct de vedere tactic, Sacrifice poate ține piept multor titluri cu pretenții. Ba mai mult, elementele tactice care îl caracterizează (poziționarea trupelor în formație, de exemplu) au fost „uitate" de multe strategii ce se vor revoluționare. După cum știe orice absolvent al Colegiului de Mago-Vraci Vrăjitorești, Magia n-are prea multe în comun cu materialismul, așa că s-au operat niște mici (și foarte originale, de altfel) schimbări în cazul resurselor. Care „este" în continuare.

Hai la rai, suflete, hai ...

Cine nu are suflet, să-și cumpere. Vrăjitorii din Sacrifice, mai șmecheri, le colecționează pentru a le folosi în caz de nevoie, prin „nevoie" înțelegând războiul care tocmai a început. Spre deosebire de pasajele biblice, în care singura treabă a sufletului după moarte era să stea pe un norișor și să cânte la harpă pentru eternitate, în cazul nostru ele sunt puse la treabă și „îndesate" în creaturile atât de necesare generării măcelului pentru care veți juca Sacrifice. Pentru a obține un pălmaș care să lupte în locul tău, ai nevoie de un suflet sau de mai multe, în funcție de mărimea și de întrebuințarea respectivului. Pentru a-l anima, ai nevoie de sfânta mană, pe care o obții din niște gheizere care țâșnesc din loc în loc. Sufletele se recoltează de la nefericiții uciși pe câmpul de luptă și pot fi reciclate în cel mai pur stil mioritic. Destul de simplu: nimic nu se pierde, nimic nu se câștigă, totul se transformă. Deci adio lumber, gold, oil'n'stuff , totul e să ai suflet bun. Dacă nu e bun, poate fi curățat și refolosit, nici o problemă. Nu detaliez subiectul, deoarece Sacrifice a fost blagoslovit cu un tutorial de toată frumusețea, unde sunt explicate cam toate elementele din joc, strategice sau nu.

Am căutat în jurul meu culori...

... și am găsit de nu am putut duce. Departe de a fi impresionant în condițiile actuale (totuși, au trecut ceva ani), motorașul grafic care pune în mișcare Sacrifice-ul este unul dintre cele mai decente pe care le-am văzut în ultimii ani. Fără a agresa simțurile prin culori dintre cele mai zbanghii, își face treaba cum nu se poate mai bine. Rezultatele vizibile sunt peisajele impresionante, ușurința cu care pot fi controlate unitățile și camera care poate fi manevrată după bunul plac al fiecăruia (cu mici restricții, bineînțeles). Că tot vorbeam despre cameră, din păcate lipsește funcția de scroll, pentru că e fixată pe personajul principal. Totuși, nu ar trebui să apară mari probleme, pentru că zoom-ul își face datoria mai mult decât onorabil.

Într-un cuvânt, Sacrifice are cam tot ce îi trebuie pentru a fi un clasic al genului și, zic eu, un clasic în viață. Dacă mi se permite o observație personală (fără absolut nici o legătură cu faptul că Sacrifice e full în LEVEL luna asta), mi-a plăcut mai mult decât Warcraft III. Sincer. Este mult mai original (în fond, scrie Shiny pe el...) Părerea mea.

■ cioLAN

ATENȚIE! PATCH PE CD!

Titlu	Sacrifice
Gen	Action-RTS
Producător	Shiny Entertainment
Distribuitor	Interplay
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 300 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8 MB
ON-LINE	www.shiny.com


Verde, verde, verde...


Ifrime, tu acoperi flancul stâng, Varlaame, tu dai până-ți zic eu să te oprești


Pot să mă rog și eu la altarul dumneavoastră?

PS2 PlayStation.2

SSX 3

Dacă nu e ilegal, atunci sigur îngrașă



Seria SSX este una dintre acelea despre care știi sigur că nu are cum să dea greș. Din momentul în care primul SSX m-a lovit drept în buricele degetelor și nu m-a lăsat să-mi văd de treabă, de review-uri și de PC, am știut că și dacă cei de la EA Big o să scoată numai sequel-uri la care să schimbe numele și atât, tot o să le joc cu disperarea unuia pentru care un flip de 360 de grade e ceva neînsemnat. Norocul meu că SSX Tricky, al doilea joc din serie, a adus mult mai multe noutăți, pe lângă noul nume. Pe de altă parte, ghinionul lui Mike, că din cauza nenorocirii ăleia de joc au întârziat o groază de articole. Dar nu contează, ce a fost a fost, să dăm totul uitării și să ne iubim ca frații. Drumul către o redacție fericită, odihnită și cu articole predate la timp s-a poticnit însă în momentul în care SSX numărul 3, numit (evident) SSX 3, a sosit fără mare tam-tam, dar cu ditamai cartonu' promoțional după el. Și uite așa am ajuns din nou să stau până dimineața în fața calcu... ăsta, PS2-ului și să uit de toți și de toate.

Pudră

Trebuie să vă spun că nutresc o pasiune deosebită (și nu sunt singurul) pentru FAQ-urile neoficiale, puse la punct de fani înnebuniți după un anumit joc. Este probabil una dintre cele mai bune metode de a afla cât de apreciat este un joc. Astfel, un FAQ lăsat neterminat, din care răzbate miserupismul autorului, nu are cum să îți trezească interesul față de respectivul joc. Pe de altă parte, un FAQ plin de detalii, tabele și date, updat-at încontinuu nu poate decât să îți ia ochii și să îți stârnească curiozitatea. Atunci, ce aș putea spune despre namila de FAQ pentru SSX3, o monstruozitate de peste 150 de pagini, la care au participat o groază de jucători mai maniaci decât mi-aș fi putut închipui eu vreodată, și în care ți se încurcă ochii numai uitându-te peste cuprins?

Dacă nu ați jucat până acum SSX, atunci rușine vouă! Jocul are un concept, să spunem, simplu: un simulator de snowboard (atât pentru curse, cât și pentru freestyle) care, din cauza mișcărilor gen triplu-șurubo-salt-rotire cu placa în jurul gâtului, o dă rău de tot într-un nerealism care o să te facă să zbieri după mai mult. Este asemănător, să zicem, cu seria Tony Hawk's Pro Skater, dar cu mai multă zăpadă și mult mai mult spațiu de manevră.



Cine se trezește de dimineață...



Mai știu eu pe unul care a încercat asta...

Deși la prima vedere SSX3 este asemănător cu restul jocurilor din serie (săriturile spectaculoase și combinațiile nebunești sunt tot acolo), cei de la EA Big au reușit să producă un sequel mult mai complicat și mai complex. Asta, desigur, pe lângă o creștere vizibilă a dificultății jocului...

Cursele din SSX3 au loc pe un singur munte (spre deosebire de diversele locații internaționale prin care eram purtați până acum), compus din trei versanți, fiecare cu specificul său și cu o multitudine de trasee diferite. Scopul



jocului este cucerirea fiecărui versant la categoriile pe care le preferi (Race, Freestyle, Free Rides etc.). Dacă vă temeți că plasarea jocului pe un singur munte ar putea reduce din diversitatea traseelor, fiți fără grijă. După cum v-am spus, fiecare versant are particularitățile sale, iar acestea, combinate cu imaginația absolut bolnavă a producătorilor, nu te vor lăsa să te plictisești nici o clipă. În plus, există o varietate înspăimântătoare de trasee pe care le poți alege în cadrul unei singure curse, așa că...

Fiecare nou versant este atacat din vârf, unde ești lăsat confortabil în mijlocul zăpezii de un ditamai avionu' pus la dispoziție de organizatorii concursului. De aici, alegerea tipului de concurs la care vrei să participi se face urmând indicatoarele de pe traseu, în timp ce aluneci prin zăpada proaspăt căzută. Dacă nu vrei să intri direct în brânză, poți să te oprești la cabană, de unde poți accesa meniul, poți cumpăra noi haine sau board-uri și îți poți îmbunătăți personajul, sau te poți duce direct la avion, având astfel acces rapid la orice pârtie de pe respectivul versant. După cum vedeți, jocul este extrem de fluid, iar producătorii s-au chinuit să-ți creeze impresia că ești „acolo", adoptând un sistem de opțiuni alternativ. Fluiditatea asta se observă și în modul în care sunt gândite traseele. De exemplu, la sfârșitul fiecărei competiții de pe fiecare versant în parte va trebui să cobori din vârf până la bază și vei avea astfel posibilitatea de a trece prin toate traseele de pe respectivul versant, fără vreun timp de încărcare.

Trick-urile și Uber-Trick-urile sunt un lucru obișnuit în SSX3, mult mai dese și mai ușor de realizat decât în primele două jocuri din serie. Cu toate acestea, jocul este mai greu... Cum așa? Când spuneam că producătorii au schimbat destul de mult gameplay-ul jocului, nu glumeam. O cursă reușită de Free-Style, de exemplu, înseamnă mult mai mult decât executarea a cât mai multor uber-trick-uri... Trebuie să alegi un traseu bun și să mizezi pe combinații speciale de trick-uri. Nu este deci de mirare că și acum, la ceva timp de la lansarea jocului, forumurile dedicate lui de abia reușesc să conțină agitația zilnică iscată de descoperirea unei noi metode a câștiga timp și bani.

Banii, de altfel, sunt cei la care trebuie să fii atent în timpul jocului. Fiecare trick, fiecare scurtătură sau combo se transformă în bani. Banii, ochiul dracului!, pot fi folosiți pentru a-ți îmbunătăți performanțele personajului, pentru a-ți cumpăra echipament sau pentru a accesa diversele bonus-uri oferite de producători.

Pe lângă placă

Una dintre „găselnițele" celor de la EA Big pentru SSX3 a fost să înlocuiască soundtrack-ul obișnuit cu o stație de radio în genul celor din GTA3. De bun augur sau nu, asta rămâne la latitudinea voastră... Eu, unul, am apreciat comentariile DJ-ului, dar parcă preferam muzica din Tricky, cu toate că și în SSX3 avem parte de nume celebre (Placebo, Jane's Addiction, N.E.R.D., Chemical Brothers etc.).

Din punct de vedere grafic, jocul este mai frumos decât Tricky, dar stilul a rămas același (zăpadă, zăpadă, mmm... zăpadă!). În schimb, ca urmare a măririi numărului de poligoane aruncate în luptă, de acum venerabilul PS2 începe să dea câteodată semne de oboseală. Vine sfârșitul! Ascundeți copiii, femeile și pregătiți banii pentru PS3! În schimb, fluiditatea animațiilor este mai... hmm... fluidă (?) ca oricând, majoritatea schemelor din aer tăindu-ți răsuflarea, iar toate căzăturile în cap tăindu-i parțial personajului răsuflarea.

Bun... așadar și prin urmare, avem de a face cu un sequel mai al dracului decât pare la prima vedere, mai matur și mai bine gândit decât predecesorii săi, un joc mai mult decât ispititor din punct de vedere grafic și de-a dreptul genial din punct de vedere al gameplay-ului. Dacă aveți un PS2 și după ce citiți review-ul ăsta nu băgați rapid o comandă pentru SSX3, atunci degeaba mai țineți controller-ul ăla pe lângă voi.

■ **Mitza**



Bă copac, dă-te!



Frână de mân... ăsta, picior

Titlu	SSX 3
Producător	EA Big
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

PlayStation.2

Jak II: Renegade



Renegați-vă lângă televizor

După Jak and Daxter: The Precursor Legacy, cel mai bun joc de platformă al momentului, am fost sigur că nimic mai bun nu o să apară prea curând. M-am înșelat și Beyond Good and Evil mi-a râs în nas. Acum avem parte de Jak II, un sequel care dacă nu era, trebuia făcut. Sau ceva de genul ăsta... așa... deci...

Tot pe acolo?

Jak și Daxter, eroii aventurilor de până acum, reușesc cumva ca în acest al doilea joc din serie să se teleporteze taman într-un univers paralel, din care domniile voastre o să vedeți fix un oraș plus împrejurimile sale. Sosiți scrâșnind din dinți pe asfaltul orașului Baronului Praxis (noul cap al răutăților), cei doi atrag atenția gărzilor, care reușesc să pună mâna pe Jak și decid să-l ignore total pe amicul Daxter. Micul rozător promite o salvare rapidă, cât ai clipi din ochi și ai spune pește, care se concretizează acum, imediat, peste fix doi ani. Între timp, Jak este noul cobai al baronului, care reușește să-l îndoape cu destul Dark Eco cât să-l bage în pământ. Planul eșuează, Jak scapă în cele din urmă, dar efectele experimentelor se fac simțite cât de curând. Jak, băiatul mamii, devine din când în când Jak, n-am mamă!, care pe lângă un păr alb, etalează și câteva puteri ascunse și malefice. Ambii Jak, precum și unicul Daxter se decid să se alăture Underground-ului, organizația rebelă din oraș, pentru a scăpa de plictiseală și, de ce nu?, de baron.

Jocul, deși rămas în mare un jump&run, este foarte diferit de primul. Misiunile sunt acum structurate în stilul GTA, cu un oraș în care poți să umbli liber și să-ți alegi „patronii" pe care o să îi ajuți în lupta împotriva răului, pentru a avea bunăstare, pace și niște biluțe mov. Urmând exemplul GTA-ului, poți să pui mâna și piciorul pe orice mașină care plutește cu sau fără șofer prin oraș. Mare chestie, am spune, privind strict din punctul de vedere al unuia care urăște să meargă pe jos și nici nu dă banii pe autobuz. Din păcate însă, orașul este într-atât de complicat, iar traficul atât de încet, încât cursele de hover-craft-uri dau bătăi de cap mai mari decât ar fi trebuit. Trecând peste asta, este demn de amintit faptul că deși engine-ul grafic a mai adăugat câteva zeci de mii de poligoane fiecărei pietricele din peisaj, timpii de încărcare tot se încăpățânează să apară (majoritatea fiind ascunse ingenios de producători între diversele misiuni).

Gameplay-ul a primit și el o mână de ajutor. Mânuța respectivă tabără asupra jucătorului cu misiuni care dacă nu sunt dintre cele mai diversificate, îmi mănânc șapca și să știți că nu vreau asta! Misiuni de protecție, de urmărire, misiuni clasice bazate pe puzzle-uri, curse cu hover-craft-uri, misiuni în genul Tony Hawk's Pro Skater (cu tot cu un skate futurist, rail-uri și alte prostii) etc., blablabla, mamă, dar multe mai sunt!

Vreau un TV nou

Pe bune, că ăsta deja e depășit și mă dor ochii de la el. Nu de alta, dar Jak II ăsta merită toată stima și respectul pasionaților, precum și câteva zile din timpul amatorilor de jocuri pe PS2, bune de să-ți crape irisul.

■ Mitza



Nu e Vice City? Și ce dacă?



... pentru că trebuiau și niște explozii

Titlu	Jak II: Renegade
Producător	Naughty Dog
Distribuitor	SCEE
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★


CINE VA FI
CEA MAI
SEXY FEMEIE
DIN LUME
ÎN 2004?
FHM
Cele mai sexy
100
femei
din lume în 2004
DĂ CLIC PE
www.fhm.ro
ȘI VOTEAZĂ!

CONCURS LEVEL ŞI UBISOFT

Câştigă jocul Worms Blast Limited Edition



Cine este personajul negativ din jocul In Memoriam?

a. Pasărea Colibri ■
b. Phoenix ■
c. Johnny Mnemonic ■

Nume, prenume
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Judeţ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul despre jocul In Memoriam din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 aprilie 2004.

CONCURS LEVEL ŞI THRUSTMASTER

Câştigă gamepad-ul Firestorm Digital 3

Firestorm DIGITAL 3



Ce tip de senzor are camera digitală Samsung Digimax U-CA3?

a. TIFF ■
b. CCD ■
c. AIAF ■

Nume, prenume
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Judeţ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găsiţi în articolul despre Samsung Digimax U-CA3 din acest număr.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 aprilie 2004.

Manhunt

Nevoia de violenţă ne face mai buni... Oare?

De când e lumea şi pământul, iar maimuţele au văzut în Istoria Lumii a lui Mel Brooks cum să descopere prima armă de atac, apărare şi vânătoare, violenţa este unul dintre cele mai puternice sporturi extreme prezente pe firmamentul tuturor emisiunilor de ştiri şi în pauzele oricărui meci de fotbal.

Evident, omul, cum este inventiv, a încercat să introducă tot felul de simulacre şi substitute pentru „the real thing"; boxul, fotbalul american, rugbiul, până chiar şi ping-pongul sunt făcute pentru a mai scurge cumva din reminiscenţele violentului nostru trecut. Pentru noi, cel mai puternic substitut al violenţei efective este calculatorul şi să nu îmi spuneţi că nu vi s-a întâmplat măcar o dată în viaţă să ajungeţi acasă şi să vă descărcaţi nervii prin cine ştie ce joc, chiar şi Solitaire. Băieţii de la Rockstar, cunoscuţi mai ales datorită seriei Grand Theft Auto, au scos un joc de care se vor bucura, din nefericire, doar posesorii unei console PlayStation 2. Ei bine, acest joc nu poate face altceva decât să te salveze de la o viaţă îndelungată petrecută într-o închisoare de maximă securitate, prin distragerea atenţiei către televizor.

Punga, ciobul, bâta sau pistolul cu cuie?

Făcut pe baza engine-ului de GTA, Manhunt urmăreşte într-o perspectivă 3rd person aventurile sângeroase ale unui condamnat la moarte. Totul pleacă de la presupusa execuţie a unui criminal extrem de periculos într-o închisoare federală, doar că nu totul este ceea ce pare. După cum ai ghicit, că doar eşti băiat deştept, chiar mătăluţă eşti individul cu probleme, care mulţumită unui personaj necunoscut scapă de pe scaunul electric. Evident că nu te-a tăiat de pe lista neagră doar pentru simplul fapt că eşti băiat fain şi cu familie numeroasă, ci pentru a-şi satisface dorinţele sale murdare şi neasemuit de violente. După ce ţi-a implantat o cameră într-un orificiu destul de bine ascuns şi totuşi la vedere, îţi dă drumul, ca lupul printre oi, în cele mai rău famate cartiere ale unui oraş renumit pentru găştile foarte dure, care fac legea străzii prin metode neortodoxe. Tot ceea ce vrea el de la tine este filmarea unor execuţii cât mai sângeroase cu putinţă.

Tot jocul este plin de un limbaj declarat obscen şi de ameninţări la adresa originilor tale, a originilor concitadinilor şi chiar a lumii întregi. Unul dintre cele mai directe mesaje cu putinţă pe care mi-a fost dat să le citesc vreodată a fost cel care era scris pe un perete în spatele primei victime a personalităţii tale exuberante: „Kill This Dumb Fuck!". Ce vrei mai mult de atât?

Instrumentele de care te poţi ajuta pentru aceste execuţii sunt variate, iar fiecare dintre ele poate fi folosit în mai multe feluri. O pungă poate deveni în mâinile tale experte un instrument aducător de moarte foarte eficient. Asasinarea poate fi făcută cu acelaşi obiect în trei moduri diferite. Cu cât vei ţine mai mult apăsat pe butonul de atac, cu atât indicele de violenţă va creşte. Astfel, cu o pungă, pe primul nivel îl vei sufoca pur şi simplu, pe cel de-al doilea nivel îi vei mai trage şi nişte pumni în cap, iar pe cel de-al treilea, şi cel mai sângeros, îi vei pune punga în cap, îi vei încărca nişte pumni în meclă şi îi vei mai şi suci capul la spate. Imaginează-ţi ce vei putea face cu un ciob de sticlă, cu o bâtă de baseball, cu o rangă sau cu un pistol cu cuie. Violenţă la maxim!

Atenţie la aleile întunecate!

Niciodată nu voi mai trece relaxat pe lângă o alee întunecată unde nu văd nimic şi de unde va putea sări un maniac cu o rangă la mine. Dacă nimic până acum nu mi-a deschis ochii, jocul acesta m-a făcut să mă gândesc bine la pericolele care te pasc într-o noapte fără lună pe o străduţă lăturalnică. Atmosfera pe care acest joc o promovează este una, evident, neagră, gotică şi neasemuit de grea. Îmi pare rău că jucătorii pe PC nu se pot bucura de acest joc pentru că este foarte, foarte reuşit, atât din punct de vedere grafic, cât şi al ideii puse în practică.

■ **Koniec**

Titlu	**Manhunt**
Producător	**Rockstar North**
Distribuitor	**Rockstar Games Inc.**
Ofertant	**Best Distribution** **Tel. 021-345.55.05**
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Nuu, promit că de mâine m-apuc de-nvăţat!



Mi-am luat Smiley nou



Îţi arăt şi ţie cuţitul imediat

PS2 PlayStation.2

PlayStation.2

Medal of Honor: Rising Sun

La Pearl Harbor, birjar!

După cum probabil ați observat până acum, cel de-Al Doilea Război Mondial se vinde extrem de bine. Se poate spune că, după aproape 60 de ani, a ajuns mai popular decât visul american (știți voi care, acela cu peluza, gărduleţul alb și comunistul care pândește din umbră). Ca urmare, comunitatea gamerilor a fost asaltată de o armată de jocuri care au la bază subiecte dintre cele mai fanteziste sau, dimpotrivă, cât mai bine ancorate în istorie, toate având ca punct de plecare WW2.

Un chil de război, vă rog!

Acum, același mare război este vândut pe același mic disc optic, cu două mici diferențe. Primo: e pentru PS2. Secundo: nemții și rușii au fost puși la păstrare, băutorii de sake fiind scoși de la naftalină. Dacă nu ați ghicit până acum, Medal of Honor: Rising Sun se învârte în jurul celei mai mari înfrângeri suferite de americani: Pearl Harbor. Noutatea (dacă se poate vorbi astfel despre încă un joc despre WW2) adusă de MoH: Rising Sun este alegerea „sătucului" Pearl Harbor ca locație de start și a Japoniei ca inamic. Ceea ce e bine, deoarece mă cam săturasem de nemți, englezi, ruși, V2, Stalingrad, Normandia, Bârlogul Lupului și alte cuvinte la fel de celebre, și tare mi-era dor de Okinawa, Guadalcanal și de săriturile americanilor din insulă în insulă. Așa va sări și soldățelul nostru de la Pearl Harbor la Singapore via Guadalcanal. Pe drum se va întreține cu vecinii săi japonezi folosind limbajul comun al puștii și argoul mai bădăran al grenadei, va doborî avioane, va ..., într-un cuvânt va face totul ca visul american să pătrundă în cel mai ascuns tufiș al junglei imperiale japoneze. Toate acestea pe un fond sonor eroic, care parcă te invită să mori pentru patria ta. În țara altuia.


Puțin mai la dreapta, să vă prind pe toți în poză

Să vi-l împachetez?

Aceasta fiind povestea, să examinăm mecanismul care o pune în mișcare. Animat de un patriotism feroce și înconjurat de un peisaj în care fizica se regăsește doar în extinctorul înmânat de un bucătar chiar la început, personajul nostru își croiește drum printre poterele japonezilor în cel mai pur stil „șutăresc", fără a întâmpina mari piedici din partea mediului înconjurător (cel mai crunt exemplu fiind o mână de scaune de consistența aerului). Dacă inginerul din mine a fost cam dezamăgit de engine-ul grafic, iubitorul de frumos din Mike a fost impresionat de atmosfera creată cu ajutorul „The Little Engine That Could" (TM). E lucru mare să vezi 50 de avioane care îți trec pe deasupra capului, în timp ce în jurul tău sunt mai mulți nori de fum decât la videoconferințele apașilor. Dacă mai adăugăm și crucișătorul care tocmai se afla în plin proces de umplere cu H20 chiar în momentul în care ai ajuns să-i dai o mână de ajutor, obținem o atmosferă care în mod sigur va cauza sindromul OCC (Ochii Cât Cepele).

Ca să nu ies din starea de liniște sufletească în care mă aflu și să nu devin violent în cuget și simțire, nu o să pomenesc nimic de control. Încercați să jucați Quake cu gamepad-ul și veți înțelege. Atât.

■ cioLAN

Titlu	Medal of Honor: Rising Sun
Producător	EA Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Bird hunt!


E lungă jungla! Ba e lată!

BYW – Don't Try This at Home

Violență domestică...

Din ciclul „Ce poți face cu două mâini dibace", la care se adaugă seria de filmulețe educative pentru uteciștii între 18 și .... ani, „Racheta Halbă", vă prezentăm povestea tristă a unor tineri cu prea mult timp liber și prea puțină doxă: BYW (acronimul lui Backyard Wrestling). Istorisirea noastră începe cu un personaj pitoresc, să-i spunem Ziggy, care raportează ciocniri din ce în ce mai violente cu un obiect casnic, să-i zicem grătar încins și foarte dur. Cauza acestor conflicte de interese dintre Ziggy și respectivul grătar sunt niște tineri practicanți ai chiropracturii la domiciliu, care au tot interesul ca războiul dintre Ziggy și năbădăiosul grătar să continue. Mai exact, grătarul cel liniștit este asmuțit asupra lui Ziggy. Și mai exact, cineva îi dă cu el în cap cu o forță egală cu masa ori accelerația. Care masă va juca un rol foarte de important în conflict și va fi elementul de legătură dintre metacarpiene (le tale) și craniu(l vrăjmașului). Mica noastră poveste continuă cu acei tineri minunați și bătăile lor vijelioase. Nu tu „good dudes", nu tu „bad dudes", numai „sick dudes" (și dudesses, în caz că ăsta e femininul), care până la sfârșit vor deveni „sick" de-adevăratelea, mai puțin unul. Adică tu. Sau tu, sau tu! Și nu în ultimul rând, tu!

În orice istorioară care se respectă cât de cât, conflictul interior al eroului este prezentat cât mai în detaliu, cu scopul bine definit de a sensibiliza publicul. În cazul de față, eroii (sau eroinele) sunt oameni deschiși, care își exteriorizează sentimentele. Conflictul se va muta în planul teluric (cuvânt repetat de aproximativ 73 de ori în două ore la Marele Bac din '99), va deveni vizibil (mai ales pe fața protagoniștilor, sub formă de vânătăi, cucuie etc.) și va înverșuna mai ales marele public (adică ăla peste 18 ani, micul public fiind rugat să-și îndrepte atenția asupra lucrurilor adecvate vârstei lor, ca de exemplu Sonic sau Lula) care va munci joy pad-urile până la epuizare.



E a doua oară când îmi fură carnea!!!

Dacă am reușit să vă bag complet în ceață, uitați un rezumat: BYW este un joc „de bătaie", despre care nu se prea pot spune multe lucruri, deoarece, ca orice joc de teapa lui, se rezumă la a da sau la a primi. Bătaie.

■ cioLAN

Titlu	BYW – Don't Try This at Home
Producător	Paradox Dec
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★☆☆☆

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Sonic Adventure 2 Battle

Sonic a reprezentat prima mea aventură pe console. Pe atunci HC-ul fiind deja depășit, îmi făceam veacul pe la o sală de jocuri unde exista o masă de care nu se apropia nimeni. Ce să-i faci, atracția față de Mortal Kombat era mare și nimeni nu-i putea rezista. Pe lângă cele zece Commodore care rulau toate același Mortal Kombat, exista și o consolă amărâtă de care nu se apropia nimeni. Nu am avut ce face, am plătit pentru o oră și de-abia după aceea am aflat că Sonic era singurul joc disponibil. Chinuit de îndoieli și de păreri de rău după banii cheltuiți, mă uitam cam strâmb la ariciul cel albastru și la armata de inele pe care trebuia să le strâng. Urma să aflu că, printre copiii capitaliștilor, Sonic-ul era ținut la mare cinste. Și puțini erau cei care strâmbau din nas la auzul numelui.

Jump&run tipic, totul se rezuma la o alergătură infernală după niște inele aruncate pe ici, pe colo, printr-un peisaj plin de culoare. Scopul se pierdea în goana după inelele cu pricina. Totuși, am reușit să aflu că de fapt trebuia să-mi scap niște prieteni din gheara unui nenea rău care-i ținea prin cuști. Dar ca în orice jump&run care se respectă, scopul nu este așa important ca metodele prin care îl atingi.





Timpul a trecut, iar Sonic al nostru s-a transformat dintr-o mână de pixeli albaștri într-un sac de poligoane la fel de albastre care sar, colectează (eternele) inele și încearcă să iasă din încurcături. După cum probabil v-ați dat seama, și Sonic Adventure 2 Battle este un jump&run și îi stă extrem de bine așa. O muzichie care te prinde, personaje de care probabil vă era dor și o povestioară amuzantă care-i implică pe mai vechii voștri prieteni Gerald Robotnick și Knuckles veverițoiul zburător cred că vor da de lucru degetelor voastre odihnite după atâta Starcraft și vă vor ține cel puțin câteva ore bune nedezlipiți de Cromaticul din sufragerie. Sper că respectiva sufragerie este destul de mare, pentru că vă puteți invita liniștit cel mai bun prieten la o partidă de Sonic, mulțumită unui mod multiplayer de toată frumusețea. Sonicăreală plăcută.

■ cioLAN

Titlu	Sonic Adventure 2 Battle
Producător	Sonic Team
Distribuitor	SEGA
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★☆

Consolă GameCube oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97

XBOX

Magic: The Gathering - Battlegrounds

Magie cu paru'

... sau ce se întâmplă când magia dă cu bâta. În baltă și în creaturile care o populează. Se întâmplă multe chiestiuni, dintre care cea mai importantă este provocarea unei stări vecine cu plictiseala, soră cu scârba și verișoară primară cu deja proverbialul și mult prea folositul „mâna mai repede ca ochiul". Mai pe scurt, un fel de alba neagra cu creaturi, vrăji și par (unul la număr și aflat în posesia Merlinului. Care ești.), un mixaj nefericit între gândire și instinct, între Mortal Kombat și Păcălici.

Și totuși, ce se întâmplă? Dacă nu am fost destul de clar, se întâmplă că un creier luminat (de o lampă cu acetilenă, cel mai probabil) și cu un prea dezvoltat simț al „biznisului" a profitat (sau cel puțin asta a fost intenția) de fanatismul jucătorilor de MTG de pretutindeni și a lansat pe piață cel mai nociv arcade al mileniului, intitulat Magic: The Gathering - Battlegrounds. Recunosc că la început, cunoscând bine reputația sa, m-am lăsat păcălit și era cât pe-aci să-mi placă. Luminițe colorate, creaturi și mai colorate, o bâtă cât juma' de ecran, lens-flare lipsă, toate acestea ar fi contribuit în mod minunat la apariția unui nou drog. Aici apare inevitabilul „dacă" (de fapt sunt mai mulți). Dacă nu aș fi jucat acel „trading card game", dacă acest joc nu s-ar fi rezumat la alergatul după niște țucumberi galbeni intitulați sugestiv „mana crystals", dacă... și lista ar putea continua. Ei bine, lipsa acestor „dacă" ar fi reprezentat granița dintre Battlegrounds și uitare și l-ar fi determinat pe Mike să acorde spațiu în revistă pentru varianta de PC. Dar n-a fost să fie.

Ce, cum și mai ales cât?

Pe lângă aracul „by default", arsenalul tău de vrăjitor se compune dintr-o mulțime de animăluțe (aka creaturi), enchantment-uri și vrăji. Care, ca orice lucru bun, costă. Mană, nu altceva. Spre deosebire de altă valută forte, în cazul nostru, mana chiar crește pe câmp și se prezintă sub forma acelor țucumberi galbeni de care pomeneam mai sus. Când ai strâns o cantitate suficientă de mană, dai cu goblinul (sau ce altă creatură mai ai tu în mânecă) în vrăjitorul cel advers sau în animalele lui de companie. Asta doar dacă păstrează distanța, în caz contrar fiind nevoit să folosești „the PainGiver 3000" (cunoscut în limbajul ciobanilor drept „bâtă"). Cam la asta se rezumă un meci de MTG în viziunea celor de la Secret Level.

Din nefericire, MTG - Battlegrounds nu respectă unicul principiu al beat'em'up-urilor: „fii una cu butonul sau fii una cu pământul". Astfel, când instinctul dă să preia controlul și tu să devii una cu butonul, porțiunea aceea mică de strategie își bagă coada și se duce naibii tot animalismul din tine. Nici din punct de vedere al strategiei nu stă mai bine: vrei să abordezi partida strategic, pregătești goblinul de lansare, ai în plan să îl îndopi cu enchantment-uri și... și... și te trezești cu vrăjitorul advers lângă tine. Și așa se duc pe apa Sâmbetei și strategia și goblinul și enchantment-ul, iar singura scăpare devine tot bâta. Și un deget rapid (dar nu foarte, că nu vrem să-i supărăm pe ardeleni). Și nervi de oțel.



Înger, îngerașul meu...

Într-un cuvânt, MTG - Battlegrounds, deși aproape impresionant din punct de vedere grafic, ...hm... cam atât.

■ cioLAN

Titlu	Magic: The Gathering - Battlegrounds
Producător	Secret Level
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★☆☆☆

Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Și dă-i, și dă-i...



Abracadabra trosc!

Nokia N-Gage

Băieții de la Nokia au făcut pe dracu'n patru și ne-au trimis un telefon d-ăsta nou și șmecher care tunde peluze, umple frigiderul și face teme. Pentru cei care nu au văzut telefonul, le spun că arată cam ca un Game Cube Advanced, dar mai fain. Pentru cei care nu au văzut un GBA, le spun că arată ca un telefon mai mare, la care se vorbește pe laterală și la care dacă nu ai hands free, ești mort. Trecem peste detaliile astea neinteresante și ajungem la jocurile propriu-zise.

Tony Hawk's Pro Skater

Varianta pentru N-Gage a acestui joc este cea cunoscută nouă sub numele de Tony Hawk's Pro Skater 2. Surpriza mare este faptul că jocul este același: aceeași spectaculozitate cu care ne obișnuisem pe PC, aceeași grafică bună. Ce mai... același joc doar că este jucat pe un ecran mai mic și pe care îl poți căra cu tine peste tot. Am redescoperit cu plăcere locațiile prin care acum câțiva ani săream și dădeam de toți pereții, muzica rock care acum nu mai este la fel și toate gap-urile pe care atunci nu le făceam de nici o culoare, iar acum mi se par floare la ureche. Timpii de încărcare sunt foarte umani, iar jucabilitatea este maximă.



Producător	Neversoft - Ideaworks3D
Distribuitor	Activision
Calitate	★★★★★

Tomb Raider



Cine nu știe reclama cu: „Aici am ajuns cel mai departe cu Lara!"... Este una dintre reclamele care m-au făcut să tânjesc după un N-Gage de când eram mic. Atmosfera aia lugubră din stația aia de autobuz m-a distrus fizic și psihic. În momentul în care am pus mâna pe N-Gage, am plecat hai-hui, căutând o stație care să aducă aproximativ cu cea din reclamă. Slabe șanse... Am realizat că așa ceva se întâmplă doar în filme. L-am luat cu mine la un examen, că de, poate pot copia și o să stea liniștit în buzunar, sau poate nu se copiază și trebuia să fac ceva în timpul examenului. Din nefericire, nu s-a putut copia, așa că am dus-o pe Lara mult mai departe. Aproape am terminat jocul. Parcă atunci îl jucam prima dată. L-am căutat apoi și pentru PC, dar a dispărut, așa că înapoi la N-Gage. Mmmm... Lara... mmmm...

Producător	Core Design - Ideaworks3D
Distribuitor	Eidos Interactive
Calitate	★★☆☆☆

Pandemonium

Credeați că jump'n'run-urile au murit? Greșeală! Nokia scoate la înaintare un joc care făcea furori pe console acum ceva timp. E o poveste interesantă, care te poartă prin o grămadă de locații care mai de care mai frumos colorate, cu personaje de poveste și cu vrăji puternice și inteligent realizate. Tot ce trebuie să faci este să te coordonezi în mișcări și să nimerești rampa de lansare care trebuie. Muzica este excelent implementată și foarte variată. Nici nu îmi pot da seama cum un asemenea joc care îți oferă ore întregi de plăcere poate încăpea pe o asemenea bandă de plastic mică și fragilă. Unde ajunge tehnologia asta, domne'...



Producător	Crystal Dynamics - Ideaworks3D
Distribuitor	Eidos Interactive
Calitate	★★★★★

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

GAME BOY ADVANCE

Need for Speed Underground

După cum probabil ați observat în ultimul timp (și în ultimele articole), numărul jocurilor de PC adaptate pentru GBA este în continuă creștere. De-a lungul timpului v-am prezentat Broken Sword, Wing Commander Prophecy, Prince of Persia, Pirates of the Carribean și multe altele. Acum probabil vă întrebați ce urmează. Ei bine, pentru că există mania asta cu NFS Underground, presupun că posesorii de console GBA se vor bucura, pentru că nici ei nu au fost ocoliți. NFS Underground a ajuns și pe Game Boy. Și cum e pe PC, așa e și pe GBA. Păstrând proporțiile, bineînțeles. Și fără accelerare 3D. În rest, e asemănător versiunii de PC. De la Underground Mode până la Customize Car, sunt prezente toate bălăriile ce au sucit mințile sutelor de gameri care au votat NFS Underground pe site-ul nostru. Pentru îmbucurarea urechilor GBA-iștilor, a fost păstrată și muzica din jocul original. Deoarece presupun că au existat alte zeci de oameni care v-au împuiat capetele și acum visați numai Vinyl-uri, NOS și alte năzdrăvănii, eu vă las în compania unor mici poze care vă pot lămuri mai mult decât un redactor căruia NFS Underground nu-i spune prea multe.

■ cioLAN





Producător	Griptonite Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★





Consolă GBA oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97

Câștigătorii lunii ianuarie



La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Need for Speed Underground a fost câștigat de către Urdea Florin Mircea din Brașov.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Chessmaster 9000 a fost câștigat de către Badea Cristian din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Ilarian Alina din București a câștigat un Firestorm Digital 3 Gamepad.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133

HarDwarE

Gericom Hollywood



Hollywood, oh Hollywood. Brrr, trebuie să încetez. Mi-a rămas scrijelit pe creier cuvântul acesta. Ete fază: cică peste șpe pagini e un test comparativ de MP3 Player-e. Destul de multe, însă piesa lu' tanti Madonna intitulată, evident, Hollywood a fost folosită pe post de benchmark. Am pus-o să îmi numere fâpsurile de pe ecranul LCD. Și uite așa, am ascultat melodia asta de îmi sună în cap numai Hollywoooood.

Totuși, revenind pe terasamentul nostru, am în față un notebook mai special, produs de compania Gericom și denumit, evident, Hollywood. La prima vedere am fost impresionat de formatul destul de subțire. Este ușor de transportat și poate fi plasat sub tricou fără probleme, când îl scoți din birou fără să te vadă șefu'. Sau îl poți folosi la cursele de motoare. Conform etichetelor, Gericom este notebook-ul oficial la campionatul MotoGP.

Din momentul în care l-am deschis, al său ecran mi-a atras atenția. Are o formă oarecum ciudată. Aspectul său nu intră nici în specificațiile standardului 4:3, nici în cele 16:9. E ceva între, un soi de hibrid. Nu pot să spun că mă deranjează, însă la văzut de filme se lipește de minune. De aici și denumirea Hollywoooood. Nu că aș fi nu știu ce mare regizor, însă rezoluția lui nativă de 1280 x 854 de pixeli (ciudat, nu?), oferă un feeling plăcut atât în lucrul cu windows-ul, cât și la vizionarea de filme. Atenție! Unele jocuelețe pot suferi tulburări de imagine din cauza lui. Atenție! Objects In Mirror May Appear Closer Than They Are.

Caii putere de sub capotă sunt în număr de 1400 și coordonați de un procesor Intel Pentium Mobile. Partea mai urât mirositoare vine de la memorie. Din păcate, 256 de MB pentru aplicațiile din zilele noastre sunt oarecum insuficienți. Partea bună o are Hard disk-ul Hitachi. Pe ale lui platane poate fi stocată o cantitate de informații echivalentă cu 40 de GB, inclusiv directorul Windows, Program Files și câteva melodii... Hollywood...

Un alt element de o importanță vitală este unitatea Matshita. Această unitate deșteaptă știe să citească și să scrie DVD-uri și CD-uri. Mai mult decât suficient.

Evident, elemente ca placă de sunet, porturi USB, FireWire, placă de rețea, atât cu fir, cât și fără, și modem, sunt fără doar și poate prezente.

Tot în același preț și în același pachet, notebook-ul este însoțit de o licență Windows XP Home Edition și de o imprimantă laser alb-negru Samsung ML 1510 capabilă să listeze 15 pagini pe minut la o rezoluție de 600 dpi.

Privit în ansamblu, acest mariaj mi se pare o idee bună, mai ales datorită faptului că și prețul este mai mult decât acceptabil.

Denumire: Hollywood
Gen: Cu PC-ul sub braț
Producător: Gericom
Distribuitor: Senso Micro
Telefon: 021-211.97.99
Preț: 1550 USD (fără TVA)
Calitate:

Plăci grafice EPoX

Surpriza (sperăm noi) plăcută din această perioadă a anului a venit din partea oficialilor EPoX, care au anunțat că vom întâlni în curând pe piață plăci grafice care vor purta același logo ca și bine cunoscutele plăci de bază EPoX. Viitoarele plăci grafice vor ținti atât piața celor cu bugete mai mici, cu modele ca EM440 dotate cu chipset-uri NVIDIA GeForce MX 440, cât și sectorul celor pasionați de jocuri, cu modele ca EF595U ce vor avea la bază chipset-ul NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra.

Xbox Limited Edition

În această lună, Microsoft va încerca să mai facă niște valuri cu a sa consolă Xbox. „Noul" Xbox nu va suferi nici o modificare în ceea ce privește hardware-ul sau jocurile. De fapt, este vorba doar despre lansarea vechiului Xbox în hăinute noi. Consola nu va fi cu nimic mai specială, doar va arăta mai bine datorită unei semi-transparențe care se vrea cool.

Noua colecție va fi intitulată „The Xbox Crystal Pack" și va fi comercializată într-o ediție limitată.



Hercules Gamesurround Muse Pocket USB



În primul rând, ideea unei plăci de sunet sub o formă de acest gen mi se pare genială. Felicitări celor cărora le-a trecut prin cap să facă un astfel de produs. Muse Pocket USB, pe cât este de practic, pe atât este de util. După părerea mea, acest dispozitiv audio nu este nimic altceva decât un buton argintiu din care iese un cablu, care printre altele se conectează la un port USB. Pentru cei care nu sunt satisfăcuți de calitatea dezastruoasă a unor așa zise plăci de sunet onboard, Muse Pocket USB reprezintă mană cerească. Bineînțeles, ținta principală sunt cei cu sistemele în piuneze pentru că nu le pot desface, sau pur și simplu sunt prea laptop-uri ca să facă treaba asta, însă nici noi, ăștialalți nu suntem excluși. Degeaba am eu nu știu ce Creative în sistem dacă nu e capabil să îmi ofere un sunet pe cinci canale. Calitativ, această placă „buton" de sunet oferă echivalentul unui Audigy2 varianta USB, însă prețul nici nu se compară.

Din păcate, și la ora actuală începe să se poarte această modă cu ieșirile digitale sau optice, care în cazul de față nu au îndrăznit să își facă apariția. Poate la următoarea variantă.

Interesantă este funcția de Mute. Pur și simplu bați o palmă pe placa „buton" și automat sunetul moare. Surescitarea se face prin același procedeu.

Cred că e momentul să reînviem spiritul moșului USB.

Denumire: Muse Pocket USB
Gen: Bușon 5.1 + line in
Producător: Hercules
Distribuitor: Ubisoft România
Telefon: 021.569.06.00
Preț: 36 EURO (fără TVA)
Calitate:

Samsung Digimax U-CA3

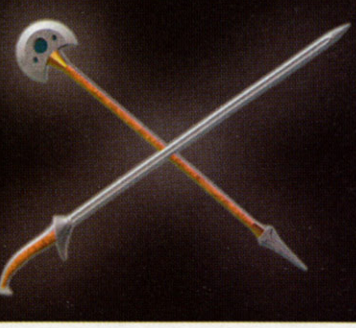


Cât e ceasul? A, e doar ora 23:45. Abia aștept să o tai și eu undeva, nu știu unde, într-un semi-mini concediu, să mai relaxez puțin neuronu' și să mă plimb în aer liber. A, da, stai! Nici nu se pune problema să o tai la drum fără prieten(a)(ul)(ii). Deci, cu mic cu mare, cu cățel și purice!, alegem o destinație. La un moment dat, ghici de ce dă ochiul meu la unul dintre prieteni? Un mic dispozitiv electronic, ce scoate din când în când o luminiță enervantă și îți păstrează câteva amintiri înăuntru. Mă uit mai de-aproape. O bijuterie Samsung. Măi să fie! Evident, o iau la butonat și aflu că în interior are un senzor CCD de rezoluție 3,2, mai văd că are un mic geam TFT prin care vezi ce material compromițător ai prin interior, și o super funcție de zoom optic de 3X optic și încă 3X digital. Asta așa, mai pentru șmecheri. Cică să faci poză la căprioara neagră de pe colțul marginii piscului. Și uite așa, din joacă în joacă, am mai aflat că această cameră e atât de kool încât știe să facă și filme. Și nu orice filme, ci clipuri în care actorii principali pot fi chiar măscăricii de prieteni. Chestia super este că Samsung Digimax U-CA3 comprimă aceste filmulețe în format MPEG 4 pentru a ocupa cât mai puțin spațiu în memorie. Impresionant. Mică, drăgălașă, cu beculețe frumos colorate, cu conectare la PC și la TV, e o investiție avantajoasă.

Denumire: Digimax U-CA3
Gen: Click & Go
Producător: Samsung
Distribuitor: Deck Computers
Telefon: 021- 434.34.00
Preț: 308 EURO (fără TVA)
Calitate:

ATI se simte amenințată de NVIDIA

„Cutremurul" provocat de NVIDIA în ultima perioadă a cam „clănțănit" dinții celor de la ATI. Toată această agitație din ograda ATI este cauzată de anunțurile făcute de NVIDIA în legătură cu lansarea lui GeForce FX 5700LE. Această placă va ataca direct și foarte puternic în segmentul de bugete medii. Răspunsul lui ATI? Logic: reduceri de 25% la chipset-urile Radeon 9600 SE.



Sony PlayStation la purtător

Sony a hotărât să atace teritoriul consolelor mobile. Viitorul Sony PlayStation Portable (PSP) va fi oarecum diferit. Prima și vizibila deosebire față de concurență (GBA și N-Gage) este ecranul imens, TFT, cu rezoluția de 480 x 272. În plus, mai există grafica 3D, implementarea unui codec MPEG4, sunet Dolby pe șapte canale și, bineînțeles, cei 8 MB de memorie pentru stocarea de jocuri. PSP va citi minidiscuri de 1,8GB. Coooooool!



ASUS TV - FM Card



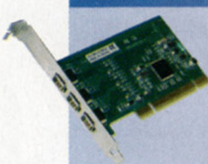
Mă întrebam cu ceva vreme în urmă când o să apară și produse hardware care să „împrumute" unul sau mai multe dintre elementele întâlnite în celebra producție cinematografică Matrix. Poate că au mai fost, însă nici unul nu a avut un astfel de ambalaj. Ce-i drept, efectul în sine arăta jalnic, însă suficient de enervant încât să îmi atragă atenția și să urle din raft ca din gură de șarpe „pick me, pick me". Surpriză. Ce se ascunde în această minunată cutie □ la Matrix? Nimic altceva decât o placă cu rol de TV Tuner. Placa e oarecum OK, însă spre dezamăgirea mea, e cam cheală. Fără prea multe componente, fără piese în care să îmi agăț șurubelnița, hmm, interesant. Să vedem de ce este capabilă. Procedeul de instalare a driverelor e scurt și cuprinzător, fără prea multe bătăi de cap, cel puțin în XP. Se mai instalează și un soft de vizualizare și sunt gata de luptă. Iau antena, o înfig în conectorul delicat de TV și search. Vestea bună e că a găsit mai tot ce știam eu că emit cei de la cablu. Testele care au urmat au pus accentul pe captura video/audio. Evident, calitate acceptabilă, că deh, dacă vreau captura de imagine lacrimă trebuie să mai adaug câteva procesoare în sloturile PCI rămase libere. Tot la acest segment „video" am remarcat o funcție cu ajutorul căreia îți poți transforma PC-ul într-un spion. Legi un web cam la tuner și activezi ASUS Video Security. În funcție de anumite setări, acest program începe să înregistreze în momentul în care într-o anumită zonă din imagine se detectează mișcare. Și uite-așa, cu web-cam-ul plasat într-un loc strategic, poți să obții dovezi clare cum că unul din iubiții frățiori dă cu „tom degețel" pe la cutia cu bomboane pusă ca momeală.

Alături de îndrăgita funcție de TV, această placă ASUS are capacitatea de a recepționa și posturi emise în banda FM. Calitatea audio este foarte bună, chiar dacă antena ce însoțește acest produs nu este una dintre cele mai reușite.

În fine, cireșica de pe tort este telecomanda. Ce rol are, nu cred că mai are rost să mai tocesc tastele, însă pot să vă spun că „bate" de la o distanță destul de mare.

Denumire: TV – FM Card
Gen: FM – TV Card
Producător: ASUS
Distribuitor: Depozitul de Calculatoare
Telefon: 021-313.78.42
Preț: 54 EURO (fără TVA)
Calitate:

Aten IEEE1394 PCI Card



În tumultoasa febră a upgradeurilor își face apariția și o placă de extensie cu trei porturi FireWire. Cei care lucrează cu dispozitive externe gen harddisk-uri, scanere sau camere digitale și nu au în dotare pe placa de bază porturi FireWire sau pur și simplu vor să-și mărească numărul acestor porturi pot apela cu încredere la un astfel de dispozitiv. Rata de transfer printr-un port FireWire este de 400 Mbps.

Denumire: IEEE1394 PCI Card
Gen: Dușmanul lui USB 2.0
Producător: Aten
Distribuitor: Sysnet Distrib.
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 24 EURO (fără TVA)
Calitate:

Microsoft IntelliMouse Explorer



Microsoft încă mai are puterea să impresioneze prin reușitele din controversatul domeniu al mausilor. Se observă clar că unii de prin companie muncesc din greu și se gândesc la fiecare degețel de-al nostru. Cel mai interesant aspect al acestui maus optic este rotița de scroll, care se mișcă și în lateral.

Denumire: IntelliMouse Explorer
Gen: MicroSilver
Producător: Microsoft
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 29 EURO (fără TVA)
Calitate:

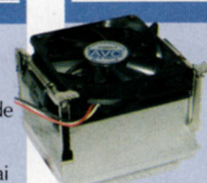
A-DATA JOGR USB 2.0



Unul dintre cei mai mari producători de module DRAM se mai poate mândri cu un premiu, acordat în Japonia pentru cel mai bun design dat unui pen drive. Acesta are o capacitate de stocare de 256 de MB și, datorită modului de construcție, este rezistent la apă și la șocuri. Acest lucru se datorează materialului cauciucat ce protejează dispozitivul.

Denumire: JOGR USB 2.0
Gen: NU este gumă de mestecat
Producător: A-DATA
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 69 EURO (fără TVA)
Calitate:

AVC Mega-Cool



Se numește un cooler reușit acea bucată de metal pe care se află un fan (LEVEL) pe care abia îl auzi când deschizi carcasa și care ține procesorul la o temperatură de sub zece grade. Bineînțeles, acest cooler nu se află în această categorie, însă se străduiește. El a fost gândit pentru procesoare ce rulează la maxim 2,8 GHz, iar nivelul zgomotului produs e destul de mic.

Denumire: Mega-Cool
Gen: Angrenaj termo-propulsor
Producător: AVC
Distribuitor: Stonet Comp.
Telefon: 0251-41.78.16
Preț: N/A
Calitate:

Trust Internet Access Solution



Una dintre cele mai cunoscute modalități de a te bucura de o conexiune la Internet și de mobilitate în același timp este folosirea unei plăci de rețea wireless și a unui access point. Această modalitate implică automat realizarea unei minirețele, folosirea unui computer pe post de gateway și multe alte elemente. În cazul în care se apelează la o conexiune dial-up, termenii ecuației iau alte valori și trebuie luate în calcul alte cheltuieli.

Soluția oferită de compania Trust pare a fi una dintre cele mai simple și cu costuri minime. Întreg angrenajul este format din două piese: un modem și un dispozitiv Bluetooth asemănător unui pen drive.

Vioara întâi o reprezintă fax modem-ul extern. Punerea în funcțiune a acestuia se face extrem de simplu. Se conectează doar cablul de telefon și cel pentru alimentare și gata. Conform standardelor, acesta se poate conecta cu computerul ISP la o rată maximă de 56 Kbps.

Distracția vine însă din partea pen-ului. Foarte important este următorul sfat: înainte de conectarea propriu-zisă la PC, întotdeauna se instalează driverele. După instalarea acestora, se conectează dispozitivul la unul dintre porturile USB și automat pornește un mic „vrăjitor" ce ajută la configurarea câtorva parametri de conectare. Interacțiunea cu modem-ul se face wireless și conexiunea în sine este codată după un anumit algoritm. Dacă în vecinătatea modem-ului există și alte PC-uri care dispun de un conector Bluetooth și dispun de acel cod de acces, și acestea se pot „băga" pe Internet. Din păcate, pen-ul nu poate realiza decât o singură conexiune cu modem-ul la un moment dat. Conform specificațiilor, standard-ul Bluetooth, pe care îl folosesc aceste dispozitive, permite o distanță maximă de maxim 100 de metri între ele.

■ **BogdanS**

Denumire: 56K Wireless Modem
Producător: Trust
Gen: USB Bluetooth Adapter
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: N/A
Calitate:

Canyon Portable Drive



Pentru un transport de date ce ocupă o cantitate foarte mare de spațiu și pentru care un simplu pen drive USB nu ar face față, a apărut o variantă de rack în care se poate monta un HDD asemănător cu cele din laptop-uri. Aceste HDD-uri pot fi de capacități diferite. Tot ce ai de făcut este să te asiguri că ai un port USB 2.0 disponibil. Alimentarea „portabilului" se face prin intermediul aceluiași port USB.

Denumire: USB Portable Drive
Gen: cât mai mulți GB cu putință
Producător: Canyon
Distribuitor: ASBIS România
Telefon: 021-233.38.41
Preț: 21 USD (fără TVA)
Calitate:

Albatron FX5700 Series



Una dintre cele mai „impresionate" plăci cu chipset NVIDIA vine de la Albatron. O placă serioasă, cu un preț acceptabil, ținând cont că sub acel impresionant cooler se află un chipset FX 5700 Ultra. Placa folosește acest chipset grafic la 475 MHz, însă overclock-area sa e floare la ureche. Nelipsite sunt funcțiile CineFX 2.0, Ultrashadow tehnology și, evident, suportul pentru DirectX 9.0

Denumire: FX5700 Series
Gen: Salvare grafică extremă
Producător: Albatron
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-313.78.42
Preț: 211 USD (fără TVA)
Calitate:

ATEN Master View



Știu că nu sunt foarte mulți useri care folosesc mai multe PC-uri în același timp, însă pe cei care fac chestia asta îi avertizez să nu își mai omoare mușchii alergând de la unul la celălalt. Soluția KVM oferită de ATEN este una practică, foarte mică, digitală, are suport pentru 4 PC-uri și tot controlul acestora se poate face cu un singur monitor, un maus și o tastatură. PS. Are și cablurile incluse.

Denumire: 4 Port KVM Switch
Gen: Toți pentru unu, unu...
Producător: ATEN
Distribuitor: Sysnet Distrib.
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 89 EURO (fără TVA)
Calitate:

EPoX Mini ME Series



Pe piața de mini-sisteme a apărut o nouă soluție și din partea celor de la EPoX. Spre deosebire de alte produse din aceeași categorie, acesta se caracterizează printr-un aspect ceva mai interesant grație display-ului de pe front panel, pe care sunt afișate informații legate de frecvența procesorului, cantitatea de memorie RAM, temperatură, rezoluția display-ului și chiar numărul de rotații ale cooler-ului de pe procesor.

Denumire: Mini ME Series
Gen: Mica mare căsuță pentru PC
Producător: Albatron
Distribuitor: Romsoft
Telefon: 021-224.03.33
Preț: 303 USD (fără TVA)
Calitate:



Muzică la Purtător? 3xcelent!!!

"There was nothing that sounded like it before, and nothing has sounded like it since."

Nu cred că există vreo persoană cu un oarecare contact cu lumea IT-ului care să nu fi auzit măcar o dată în viață cuvântul sau noțiunea de MP3. MP3 aici, MP3 acolo, MP3 interzis, MP3 legal, MP3 bit rate. Ce e MP3 și cu ce se mănâncă? În limbajul de „stradă", când se spune MP3 e clar că se face referire la o melodie. Până la un anumit punct, e OK. Varianta corectă sună cam așa:

Cândva, în anul 1987, prin laboratoarele institutului Fraunhofer, niște profesori și câțiva studenți „ronțăiau" la ceea ce se numea pe acea vreme proiectul Eureka - EU147. Aici se studiau la sânge algoritmi foarte puternici de compresie a sunetelor digitale. Pe linia de start, o singură secundă audio la calitatea unui CD necesita 1.400 Mbit pentru a fi stocată. După munci grele și colaborări strânse, s-a ajuns la o linie de finiș: aceeași secundă, la aceeași calitate audio, ocupa de 12 ori mai puțin. În acel moment a apărut conceptul de **MPEG Layer3**. În timp, parametrii s-au schimbat și astfel s-a demonstrat că anumite frecvențe ce depășeau o anumită valoare nu mai erau percepute de urechea umană. Prin urmare, în timpul codării acestea erau pur și simplu eliminate.

La ora actuală se lucrează la un nou algoritm, intitulat momentan MPEG Layer4. Rezultatele încă se lasă așteptate.

Ceea ce este interesant este că acest MPEG Layer3, sau mai pe scurt MP3, a avut o priză atât de mare la public, încât la ora actuală putem vorbi despre anumite dispozitive care practic au eliminat celebrele Walkman-uri sau CD Player-ele portabile. Au apărut noi aparate, mult, mult mai deștepte, de o calitate mult mai bună și cu un bagaj de funcții extrem de bogat.

Se pare că la începutul acestui secol omul începe să devină din ce în ce mai dependent de tot ceea ce înseamnă Tehnologia Informației, pentru a putea fi în contact cu ea oriunde și în orice moment.

Amac HAN-33UEF

Tip conectare: USB
Cablu Extensie: DA
Voice Recording: DA
Egalizator semnal: DA

+ line-in
+ voice recorder
– software manager

Nota LEVEL:	6,49
Performanță:	5,52
Ergonomie:	8,15
Distribuitor: Sysnet Distributions	
Telefon: 0244-59.76.88	
Preț: 149 USD (fără TVA)	

Petrecăreții sunt primii vizați când vine vorba despre acest model, datorită dimensiunilor reduse, butoanelor elegant camuflate, ecranului „hublou" prin care se poate vedea tot ce mișcă în materie de setări și muzică și, nu în ultimul rând, datorită posibilității de a prinde player-ul direct la cureaua pantalonilor. La capitolul extensii găsim un slot SMC în care se poate introduce muzică suplimentară. Prin intermediul conectorului line-in se oferă posibilitatea de a înregistra și coda în timp real muzică de pe un casetofon, de exemplu.

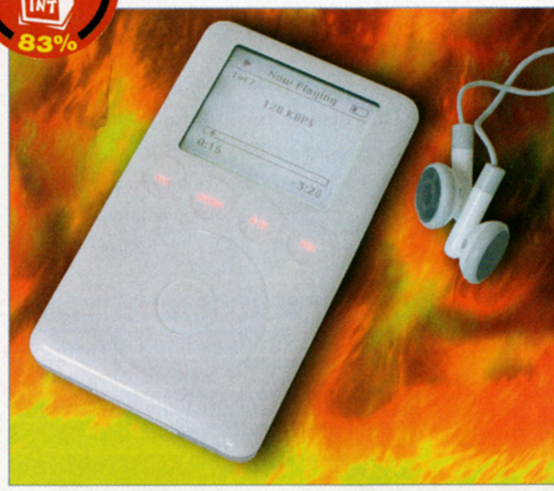


Apple iPOD 10GB

Tip conectare: FireWire	+ capacitate stocare
Cablu Extensie: DA	– drivere
Voice Recording: NU	+ funcționalitate
Egalizator semnal: DA	

Nota LEVEL: 8,29
Performanță: 8,64
Ergonomie: 8,75
Distribuitor: Best Computers
Telefon: 021-345.55.05
Preț: 312 USD (fără TVA)

La ei se numește iPOD. La noi, eu l-aș numi „elefantul portabil". Modelul în cauză poate stoca, ce-i drept pe un mini harddisk, până la 10 GB de muzică. Este o cantitate enormă. Îi dai drumul să meargă și pur și simplu uiți să îl mai oprești. Totuși, există o piedică impusă de acumulator. La o încărcare maximă, el poate menține elefantul în viață pentru aproximativ opt ore. Ceea ce atrage și face viața mai ușoară sunt butoanele de navigare și ecranul său „uriaș". Mai ciudat este faptul că se conectează la PC prin FireWire, în timp ce adaptorul pentru USB se achiziționează separat.



BenQ JoyBee 120

Tip conectare: USB	+ culoare
Cablu Extensie: DA	+ manevrabilitate
Voice Recording: DA	– navigare meniuri
Egalizator semnal: DA	

Nota LEVEL: 7,54
Performanță: 6,96
Ergonomie: 8
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: 180 USD (fără TVA)

JoyBee este unul dintre cele mai drăgălașe dispozitive de redare MP3 din acest test. Această caracteristică se datorează dimensiunilor sale minuscule și sumedeniei de funcții. Singurul lucru oarecum neplăcut este navigarea mai anevoioasă prin meniuri. Pentru a ajunge la o anumită setare, este nevoie să treci prin mai multe meniuri. În rest, numai cuvinte de laudă. Știe să cânte toate tipurile de MP3-uri, are capacitatea de a înregistra secvențe audio (în limita spațiului din memorie) și oferă o calitate foarte bună la recepția posturilor radio.



Denpa MP36

Tip conectare: USB	+ design
Cablu Extensie: DA	+ speaker încorporat
Voice Recording: DA	+ ergonomie
Egalizator semnal: DA	

Nota LEVEL: 6,74
Performanță: 6
Ergonomie: 8,25
Distribuitor: Sysnet Distributions
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 159 USD (fără TVA)

MP36 reprezintă combinația reușită între un MP3 Player și un reportofon. Din orice unghi am analiza situația, stăm destul de bine. Calitatea audio este foarte bună la MP3-uri, și la înregistrări. Un lucru interesant îl reprezintă cutiuța ce însoțește acest produs. Aceasta are un dublu rol. Unu: protecție în timpul transportului, și doi: poate fi folosită pe post de incintă acustică pentru a amplifica sunetele ce provin din speaker-ul încorporat în MP3 Player.



Diasonic DDR-3000

Tip conectare: USB	+ design
Cablu Extensie: DA	+ speaker încorporat
Voice Recording: DA	+ reportofon
Egalizator semnal: DA	

Nota LEVEL: 8,02
Performanță: 7,39
Ergonomie: 9,25
Distribuitor: Sysnet Distributions
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 173 USD (fără TVA)

Dintre toate dispozitivele prezente în acest test comparativ, Diasonic DDR-3000 se remarcă ca având cel mai performant sistem de voice recording. Tot ansamblul de elemente ce alcătuiesc dispozitivul sunt construite în jurul acestei funcții. Spre exemplu, unul dintre atuurile acestui produs este posibilitatea de intercepta și înregistra o convorbire telefonică de pe un telefon fix. Pe întreaga suprafață a ecranului din dotare sunt afișate în permanență informații legate de activitatea ce se desfășoară în interiorul aparatului.



Eratech EVR-100

Tip conectare: USB	+ design ultra-slim
Cablu Extensie: DA	– capacitate de stocare
Voice Recording: DA	+ încărcător acumulator
Egalizator semnal: DA	

Nota LEVEL:	7,27
Performanță:	6,35
Ergonomie:	8,9
Distribuitor: Sysnet Distributions	
Telefon: 0244-59.76.88	
Preț: 145 USD (fără TVA)	

Atuul cel mai mare al acestui MP3 Player sunt dimensiunile foarte mici ale carcasei, foarte apropiate ca valoare de cele ale unei cartele de telefon, cu o creștere nu prea mare în grosime. Un alt avantaj îl reprezintă acumulatorul de 1400 mAh, ce îi garantează o autonomie de peste zece ore de ascultat MP3-uri. Bineînțeles, această constantă de timp poate fi mărită dacă din când în când se mai apelează și la funcția de radio, care „salvează" considerabil curentul electric.



i-MPIA IMP-4128

Tip conectare: USB	+ ușurință în utilizare
Cablu Extensie: DA	+ ecran color
Voice Recording: DA	+ stick control
Egalizator semnal: DA	

Nota LEVEL:	7,19
Performanță:	6,61
Ergonomie:	8,8
Distribuitor: Sysnet Distributions	
Telefon: 0244-59.76.88	
Preț: 165 USD (fără TVA)	

După părerea mea, acest gen de MP3 Player se potrivește cel mai bine unui cuplu. Ciudat lucru însă, modelul are o armă secretă. Această armă constă într-un conector auxiliar, în care se mai poate „înfige" încă o pereche de căști. În acest mod, două persoane care au gusturi comune în materie de muzică pot foarte bine să se bucure în același moment de aceeași melodie. Pentru a mai întregi puțin atmosfera romantică, ecranul LCD poate fi iluminat în șapte culori diferite. În cazul acestui model putem vorbi și despre posibilitatea de a reda, în afară de MP3-uri, și sunete codate în format WMA sau ASF.



i-MPIA IMP-5128

Tip conectare: USB	+ design
Cablu Extensie: DA	+ ecran color
Voice Recording: DA	+ greutate
Egalizator semnal: DA	

Nota LEVEL:	7,52
Performanță:	7,16
Ergonomie:	8,75
Distribuitor: Sysnet Distributions	
Telefon: 0244-59.76.88	
Preț: 165 USD (fără TVA)	

Campionul Digital, cum este numit de către producători, își merită într-o oarecare măsură titulatura. Primul lucru remarcabil la acest player este ecranul său LCD. Toate informațiile afișate pe acest ecran pot fi scoase în evidență datorită unei opțiuni care, în funcție de preferințele utilizatorului, permite iluminarea LCD-ului într-una dintre cele trei culori disponibile. Din păcate, conectarea la PC se realizează numai prin intermediul unui cablu „adaptor", fără de care nu se mai poate opera sub nici o formă asupra playlist-ului cu melodii din memorie.



MP-Fun PUM2000

Tip conectare: USB	+ design
Cablu Extensie: DA	+ card reader
Voice Recording: DA	+ voice recorder
Egalizator semnal: DA	

Nota LEVEL:	5,35
Performanță:	4,45
Ergonomie:	6,85
Distribuitor: Sysnet Distributions	
Telefon: 0244-59.76.88	
Preț: 89 USD (fără TVA)	

Veselie mare pe capul domnului PUM2000. Probabil și pentru că se adresează acelor persoane mai rebele, pline de viață și cu o atitudine foarte deschisă către nou. Aerul său tineresc induce o stare de confort și de bine. Baza rămâne formată de melodiile din memoria internă a player-ului. Însă datorită suportului pentru card-uri Smart Media, poți face schimb de muzică cu prietenii tăi. Va fi ca pe vremuri, când te întâlneai cu Mirciulică și din discuție în discuție ajungeați să vă împrumutați ultimele hituri de pe casete.



MSI Mega Stick

Tip conectare: USB
Cabli Extensie: DA
Voice Recording: DA
Egalizator semnal: DA

+ ecran LCD
+ navigare meniuri
– robustețe

Nota LEVEL: 7,30
Performanță: 6,63
Ergonomie: 8,85
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 109 EURO (fără TVA)

Concurentul MSI din această „olimpiadă" stă din păcate cel mai prost la capitolul robustețe. Nu că s-ar sparge sau ceva de genul, însă din cauza materialului plastic în care e îmbrăcat dă senzația că ar putea crăpa dacă îl atingi. Când totuși îți iei inima în dinți și îl iei la butonat, nu te mai dezlipești de el. Dispozitivul 5 în 1, după cum este poreclit, este însoțit de o pereche de căști destul de bună. La început acestea sună excelent, însă după o utilizare mai îndelungată încep să apară semne de oboseală.



Napa PA11

Tip conectare: USB
Cablu Extensie: DA
Voice Recording: DA
Egalizator semnal: DA

+ autonomie
+ card reader
– ecran LCD

Nota LEVEL: 6,61
Performanță: 6,84
Ergonomie: 6,35
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 72 EURO (fără TVA)

Deși cântărește aproape 50 de grame, acest player poate să stocheze muzică preț de două ore. Evident, la un moment dat, acest interval de timp devine automat destul de scurt. Noroc cu fanta în care se poate monta un card Smart Media. Acest player primește totuși o biluță gri din cauza ecranului său LCD. Spre deosebire de alte modele care dispun de acest lux, cel în cauză își face treaba doar pe jumătate. Rata de împrospătare a informațiilor de pe ecran este foarte mică, ceea ce devine chiar enervant la un moment dat.



Napa PA22

Tip conectare: USB
Cablu Extensie: DA
Voice Recording: NU
Egalizator semnal: NU

+ rezistent la șocuri
+ greutate
– design

Nota LEVEL: 5,69
Performanță: 6,26
Ergonomie: 5,1
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 85 EURO (fără TVA)

Nu știu ce o fi însemnând în limba lor, dar la noi Na(sh)pa cu siguranță are o rezonanță aparte... Totuși, dracul nu e chiar atât de negru, și PA22 poate să impresioneze prin altceva decât prin design. În primul rând, nu ai nevoie de cabluri să îl conectezi la PC. În al doilea rând, sunetul este acceptabil și, în al treilea rând, butoanele principale pot fi operate destul de simplu. Celelalte butonașe, ca cel de accesare a meniului sau cele de volum, sunt atât de bine camuflate și de mici, încât îți vine să le apeși cu un bold. Riscul de a nu le nimeri ar scădea considerabil...



Packard Bell AudioKey

Tip conectare: USB
Cablu Extensie: DA
Voice Recording: DA
Egalizator semnal: NU

+ design
+ funcționalitate
+ căști

Nota LEVEL: 6,86
Performanță: 7,13
Ergonomie: 7,6
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 98 EURO (fără TVA)

Băieții ăștia de la Packard Bell chiar au vrut să facă o treabă klumea și se pare că le-a cam ieșit pasența. AudioKey este un MP3 Player ce tinde spre perfecțiune. E mic, cântărește cât o nucă, are un ecran acceptabil, arată bine, îl poți folosi ca mass storage, ce mai? A da, mai știe să facă și pe voice recorder-ul. Pentru a susține toate aceste calități, AudioKey are nevoie doar de o singură baterie AAA, care se găsește mai la orice magazin Romarta. Ca să nu se plictisească, în cutie se mai găsește și un cablu ce are rolul de a „aduce" conectorul USB al PC-ului ceva mai... aproape de AudioKey.



Pine D'Music SM-320V

Tip conectare: LPT
Cablu Extensie: DA
Voice Recording: DA
Egalizator semnal: DA

\+ ergonomie
\+ suport Smart Media
– interfață PC

Nota LEVEL:	7,19
Performanță:	7,45
Ergonomie:	7,65
Distribuitor: Comrace Computers	
Telefon: 0251-43.34.00	
Preț: 120 USD (fără TVA)	

Oricât aș fi încercat să mă leg de produs în sine, prea multe „defecte" nu i-am găsit. Se încadrează în toți parametrii unui bun dispozitiv MP3: compact, navigare super confortabilă prin meniuri, expandare a memoriei interne cu card-uri media, egalizator, ecran măricel, tot ce-i mai bun. Totuși, această superbă imagine s-a șifonat brusc în momentul în care am încercat să îl conectez la PC. Nu că nu aș fi reușit, însă interacțiunea lui SM-320V cu PC-ul se face numai prin intermediul portului paralel. Nu că m-ar fi deranjat, însă ratele de transfer prin acest port sunt... jenibile.



ST Lab MP3

Tip conectare: USB
Cablu Extensie: DA
Voice Recording: DA
Egalizator semnal: DA

\+ ușurință în utilizare
– design
\+ funcții

Nota LEVEL:	7,73
Performanță:	7,97
Ergonomie:	8,75
Distribuitor: Senorg România	
Telefon: 021-336.43.16	
Preț: 76 USD (fără TVA)	

Într-adevăr, la acest MP3 Player se observă încă de la cutie o nuanță de rafinament. O construcție cu mult bun gust, alături de o grămadă de funcții incluse, face din acest dispozitiv un cadou destul de interesant pentru o persoană apropiată. Modul de folosire este extrem de simplu: totul se reduce la a-l opera doar prin intermediul câtorva butoane. La fel de simplă este și îndoparea cu melodii. Dacă ai un PC cu Windows XP, pur și simplu îl înfigi într-un port USB și automat va fi recunoscut ca un nou drive, care poate fi folosit la fel ca orice altă partiție...



Transcend JetFlash

Tip conectare: USB
Cablu Extensie: DA
Voice Recording: DA
Egalizator semnal: NU

\+ voice recording
\+ greutate
– ergonomie

Nota LEVEL:	6,2
Performanță:	7,01
Ergonomie:	4,1
Distribuitor: Best Computers	
Telefon: 021-345.55.05	
Preț: 133 EURO (fără TVA)	

La ai săi 256 de MB capacitate de stocare, acest MP3 Player poate fi folosit și pe post de Pen Drive. Ce mai contează că pe lângă un MP3 sau un WMA mai adaugi câte un .doc sau un .pdf ? Nimeni nu are nimic împotrivă. Cântecelele merg, ajungi acasă, îți transferi rapid „documentul" și te apuci de treabă. Simplu, practic și fără prea multe bătăi de cap. Din păcate, selectarea melodiilor se face după ureche, pentru că ecranul lipsește cu desăvârșire. Aspectul bizar este că și unele butoane au o funcționalitate destul de ciudată. În rest e OK.



Loc	Nume	MB	Alim.	Tuner FM	Ecran LCD	Back-light	Nota perf.	Nota LEVEL
1	Apple iPOD	10240	ac.	nu	da	da	8,64	8,29
2	Diasonic DDR - 3000	128	bat.	da	da	da	7,39	8,02
3	ST Lab MP3	128	bat.	nu	da	da	7,97	7,73
4	Benq JoyBee 120	128	ac.	da	da	nu	6,96	7,54
5	I-MPIA IMP-5128	128	bat.	da	da	da	7,16	7,52
6	MSI MegaStick	128	bat.	da	da	da	6,63	7,30
7	Eratech EVR-100	64	ac.	da	da	da	6,35	7,27
8	I-MPIA IMP-4128	128	bat.	da	da	da	6,61	7,19
9	Pine D'Music	128	bat.	nu	da	nu	7,45	7,19
10	Packard Bell AudioKey	128	bat.	nu	da	nu	7,13	6,86
11	Denpa MP36	128	bat.	da	da	da	6,00	6,74
12	NAPA PA11	64	bat.	nu	da	nu	6,84	6,61
13	Amac HAN-33UEF	128	bat.	da	da	da	5,52	6,49
14	Transcend JetFlash	256	bat.	nu	nu	nu	7,01	6,20
15	NAPA PA 22	128	bat.	nu	nu	nu	6,26	5,69
16	MP-Fun PUM2000	64	bat.	nu	da	nu	4,45	5,35

Afirmația lu' Dimmu



Marea Puriceală 3

Pentru a testa cât mai la „bit" aceste dispozitive, am rulat un scenariu complex, alcătuit din câteva fișiere audio ce au acoperit o paletă variată de frecvențe, codate atât la bit rate-uri variabile, cât și la bit rate-uri fixe de 64, 128, 192 și 320 de Kbps. Audiția s-a făcut în primă fază cu perechea de căști ce însoțea produsul, iar în cea de-a doua cu o pereche de căști Technics profi. MP3 Player-ele au fost punctate în funcție de calitatea sonoră oferită, și astfel a rezultat topul din imediata vecinătate.

Există modele cu o capacitate de stocare enormă, dar cu un preț pe măsură, și unele ce oferă strictul necesar la prețuri mult mai atractive. Totul depinde de gusturile și de punga fiecăruia. Să ne auzim cu bine și la MP4. Let's Rock...

■ BogdanS

GET MOBILE

Nokia 3660



Sunt absolut sigur că acest model de telefon a rămas în memoria multor persoane. Ca marcă sau ca model nu aș băga mâna în foc, însă ca aspect îl recunoști de la o poștă.

Aspectul său ieșit din tiparul telefoanelor mobile șochează de la bun început. Forma lui pătrato-rotundă nu are decât un singur scop: să ofere un ecran cât mai mare posibil. La ce bun aceste supradimensiuni ale ecranului? He, he, imagini. Nokia 3660 are în dotare o cameră foto, cu ajutorul căreia se pot captura imagini dintre cele mai haioase. De aici și avantajul. Telefonul mobil îl porți mai tot timpul la tine, însă o cameră foto, așa, mai puțin. Eu, spre exemplu, că l-am avut pe mână câteva zile, i-am umplut cei 16 MB de memorie în câteva ore. Distracția a fost copioasă în momentul în care le-am „tras" pe calculator, evident prin Bluetooth. Împreună cu niște colegi de breaslă, ne-am tăvălit pe jos de râs când am văzut ce poze au ieșit. „Portretul lui cioLAN" este o imagine greu de imitat. Cred că a văzut-o deja jumătate de Brașov.

Pentru cunoscători, meniul lui 3660 este asemănător cu cel de la N-Gage: evident, foarte intuitiv și ușor de folosit. Nu același lucru îl pot spune, din păcate, despre tastatură. E oarecum prea micuță, și la multitudinea de butonașe, acest lucru e la început destul de incomod. Timpul le rezolvă pe toate ☺

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	130 x 57 x 26 mm
Greutate:	130 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	176 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 850 mAh
Stand-by:	până la 240 de ore
Talk time:	maxim 4 ore
Ofertant:	vezi **www.nokia.ro**

Philips 855



Trebuie să recunosc un lucru. Acest model de telefon încă nu a apărut pe piață. Totuși, din ceea ce spun producătorii în ale lor press release-uri, modelul în cauză mi-a atras atenția asupra unei valori trecute la câmpul cu dimensiuni. Personal, mi se pare a fi un telefon destul de subțire. Nu că până acum au fost cărămizi, însă în acest caz băieții ăștia de la Philips au dat-o pe cea bună. De exemplu, mi s-a întâmplat de câteva ori ca atunci când am ceva de lucru și sunt obligat să fac unele mișcări mai altfel să fiu nevoit să îmi scot telefonul din buzunar pentru că simt că mă deranjează. Pe de altă parte, cu un astfel de telefon nu aș risca să fac aceleași mișcări, de frică să nu îl rup. Totuși, lăsând deoparte aceste lucruri, per ansamblu, acest telefon este unul destul de bun. Are ecran color, sunete polifonice, o memorie internă de 9 MB, modem, GPRS, alarmă și port infraroșu. Avem și jocuri, însă ceea ce mi se pare interesant este posibilitatea pe care o oferă acest telefon de a vizualiza fotografiile capturate, direct pe un televizor sau pe un alt dispozitiv video care dispune de opțiunea de video in. În esență, abia aștept să-l pipăi.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	85 x 47 x 25 mm
Greutate:	91 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	până la 400 de ore
Talk time:	maxim 4 ore

Panasonic G70

Domnii sunt rugați să se abțină. În această secțiune a paginii avem ceva și pentru domnișoare / doamne. Aviz amatorilor, știți voi, mărțișoare, cadouri, da? Deci ne-am înțeles. Nu e cazul să repet. Este o „bijuterie" care dă pe afară de electronică și în plus mai arată și bine, deci nu cred că ar exista vreo persoană care să o refuze. Bine, gusturile nu se discută, însă acest telefon oferă exact ceea ce trebuie. În primul rând e mic, drăguț, se asortează foarte ușor cu foarte multe elemente de îmbrăcăminte, are un amplasament al butoanelor asemănător cu al unei truse de farduri și evident, aceste butoane sunt foarte mici. Asortat cu un lănțișor pe măsură, poate fi folosit și pe post de medalion. Pe ecranul exterior este stilizat permanent un ceas, iar pentru persoanele mai superstițioase, acest telefon calculează automat, în funcție de câteva date, bioritmul pe ziua respectivă. Persoanele de sex feminin mai vorbărețe, ca să nu zic bârfitoare, țin destul de greu o evidență clară a persoanelor vizate. În acest sens, Panasonic G70 are o memorie în care pot fi stocate până la 250 de numere de telefon. Din păcate, aceasta poate fi uneori insuficientă...

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	88 x 60 x 27 mm
Greutate:	88 g
Display principal:	CSTN – 4096 culori
Rezoluție Display:	128 x 96 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 680 mAh
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 5 ore



■ BogdanS

lifestyle

Rod Stewart

As Time Goes By – The Great American Songbook Volume II



BMG/ NOVA MUSIC
Nota 7

Daca umblați mereu la patru ace, nu vă lipsește niciodată batista de la buzunarul hainei, iar papionul e bine, bine aranjat, mai umblați și pe la dineuri, cu băuturi fine în mână și mai sunteți și romantici pe deasupra, atunci respirați ușurat, pentru că CD-ul acesta e pentru dumneavoastră. Sunt 14 piese vechi americane printre care găsiți și două duete: Cher și Queen Latifah. O recomandare: pe lângă cele de mai sus, dacă nu vă supărați, să aveți mai mult de 45 de ani.

Pet Shop Boys

Pop Art: The Hits



EMI/ ERA BUSINESS
Nota 10

Muzică pop de cea mai mare finețe. Numai cuvinte de laudă pentru cei doi britanici. Au scos de la naftalină 33 de piese, cărora le-au mai adăugat două: „Miracle" și „Flamboyant". Produsul finit este Pop Art. Piese ca „Domino Dancing", „Being Bored", „Can you Forgive Her?", „West End Girls", „Home and Dry", „Go West" sau „Suburbia" fac legea, iar până la cântecul cu numărul 35 e cale lungă. Pe bună dreptate vă spun că n-ai cum să te plictisești. Pe clasici îi poți asculta de mii de ori fără să întorci foaia. Ăștia sunt clasicii, n-ai ce-i face!

Cesaria Evora

Voz D'Amor



BMG/ NOVA MUSIC
Nota 9

Muzica artistei de peste 60 de ani din Capul Verde este un amestec de ritmuri folclorice afro-portugheze, cărora li se adaugă și influențele braziliene. Nu este un album de muzică obișnuită. Nu e pop, nu e rock. E muzica tradițională de la ea de acasă, cântată din tot sufletul. Dacă sunteți pasionați de limba portugheză cred că acest album nu v-ar supăra cu nimic urechile.

UN SHOW „PERFECT" REM



REM va lansa un DVD live care conține un show din cadrul turneului său european din 2003. „Perfect Square", cu lansare pe 23 februarie, include un spectacol din Germania, show care a avut loc anul trecut pe 19 iulie. Setul conține piese din întreaga carieră a trupei, de la single-ul actual „Animal" până la cântecul mai vechi, încă nelansat, „Permanent Vacation", care a fost o piesă de rezistență în cadrul primelor concerte ale grupului. REM, care a lansat la sfârșitul anului trecut o compilație *Best of* intitulată „In Time", se află momentan în studio pentru a lucra la cel de-al 13-lea album, continuarea la „Reveal" din 2001. Noul material va fi lansat până la sfârșitul lui 2004.

KORN PREGĂTEȘTE UN JOC VIDEO



Jonathan Davis, liderul de la Korn, este un mare amator de jocuri video! El își va îndrepta atenția în curând asupra designului unui joc care va pune în scenă confruntări între artiști pop și rock în cadre „gore". Mary J. Blige vs. Fred Durst... Jonathan Davis vs Marilyn Manson... vrem deja și noi să-l jucăm! Numit „Pop Scars", acest joc va fi destinat tuturor consolelor, dar încă se caută distribuitor...

PAGINĂ REALIZATĂ ÎN COLABORARE CU REVISTA Sunete



PC-ul ca videorecorder



Filme subtitrate, nimic mai simplu



Creați propriile CD-uri cu Nero Burning Rom

Caută revista în chioșcuri
în a doua săptămână din luna martie!



DIN SUMAR:

- ☑ Filme de pe Internet pe DVD-playerul de acasă: cel mai scurt drum de la Divx la SVCD
- ☑ Cele mai bune inscriptoare de CD-uri sau DVD-uri de pe piața românească
- ☑ Test: 6 encodere profesionale
- ☑ De la DVD la AVI în câțiva pași

PE CD:

- ☑ Playere, codecuri, rippere, convertoare, splittere
- ☑ Encodere profesionale: TMPGEnc, Cinema Craft, Mainconcept, BBMPEG, Honestech Encoder, DVMPEG
- ☑ Programe de inscripționat CD-uri: Nero Burning Rom și Ulead DVD Movie Factory 3

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution

Câștigă jocul Need for Speed Underground



Pe câți munți este plasată acțiunea din jocul SSX 3?

a. unul ■
b. doi ■
c. doi și jumătate ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul despre jocul SSX 3 din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI

SYSNET distributions

Câștigă MP3 player-ul MP-Fun PUM2000



Ce capacitate de stocare are modulul DRAM JOGR USB 2.0?

a. 64 MB ■
b. 128 MB ■
c. 256 MB ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsiți în articolul despre produsul JOGR USB 2.0 din acest număr.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2004.



Bun venit în junglă!





În jungla din Los Angeles există oameni precum Beck (THE ROCK), un om care este în stare de orice pentru a aduce înapoi orice persoană, în schimbul unei anumite sume de bani. Durul nostru nu prea caută probleme, din nefericire însă acestea nu-l ocolesc pe el. În centrul noilor bătăi de cap se află Travis (SEANN WILLIAM SCOTT). Beck este plătit de tatăl acestuia pentru a-l găsi pe undeva prin jungla braziliană. Travis însă se dovedește a fi mult mai mult decât se aștepta. Acesta este implicat în anumite afaceri cu o drăguță domnișoară, Mariana (ROSARIO DAWSON), o localnică ce deține cheia multora dintre misterele junglei, și cu Hatcher (CHRISTOPHER WALKEN), un despot care consideră jungla drept propriul său imperiu. În cele din urmă, Beck urmărește un tip, care umblă după o comoară și după care mai umblă nu știu câți alți dușmani. Așa că va trebui să facă față nazurilor puștiului, fetei pline de secrete, tiranului nebun, hoardelor de maimuțe, fructelor halucinogene și nenumăratelor capcane pe care i le întinde jungla. Ce poate să iasă din această amestecătură veți putea urmări la cinema.

Data apariției 19 martie 2004
Distribuit de InterComFilm România

Cu duzina e mai ieftin

În America zilelor de astăzi o familie are, în medie, 1.87 copii. Tom Baker (Steve Martin) și nevasta lui, Kate (Bonnie Hunt), au decis că ar fi mai bine să aibă o duzină de copii. Ei trăiesc în Illinois unde Tom este antrenorul echipei de fotbal american a colegiului din oraș. Lui i se oferă posibilitatea de a antrena echipa unei universități puternice și cei doi soți se hotărăsc să își mute întreg calabalâcul din Illinois. Pe deasupra, agentul lui Kate o cheamă pe aceasta în New York pentru lansarea cărții sale. Tom rămâne să aibă grijă de cei doisprezece nebuni pe care îi are în casă și să-și ducă până la capăt și misiunea sa de antrenor al echipei de fotbal american. Peripețiile nenumărate, pline de haz, prin care trece familia Baker pot fi urmărite la cinematograf.

Data apariției martie 2004
Distribuit de InterComFilm România









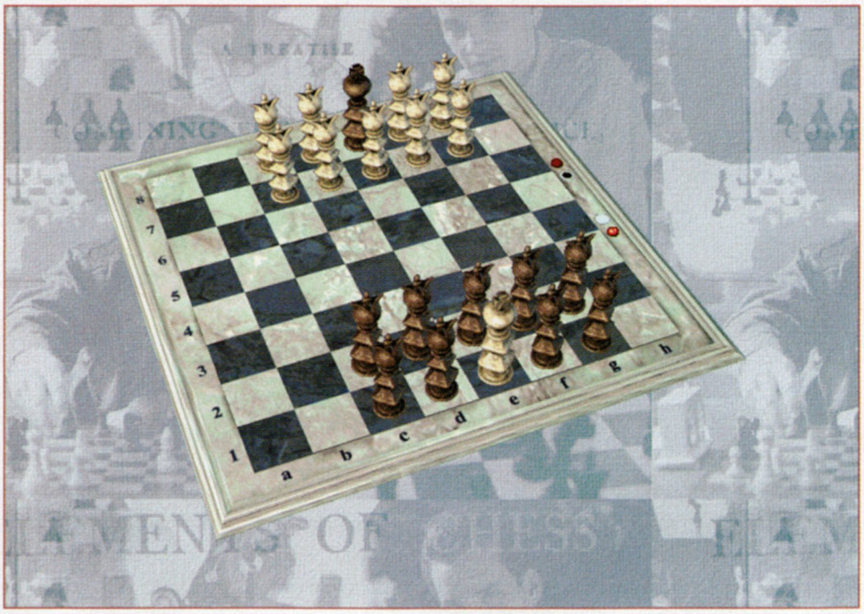
Să-i văd pe skaterii din centru dacă pot să facă schema asta!
Imagine trimisă de Andrei Iacob.



Regulile sunt făcute pentru a fi încălcate. **Imagine trimisă de andyXPert.**



I-am rupt pe toți, da' parcă m-a rupt și pe mine ceva.
Imagine primită de la Angel.



Nebunii au pus stăpânire pe lume! **Imagine de la Constantin Alexandru.**



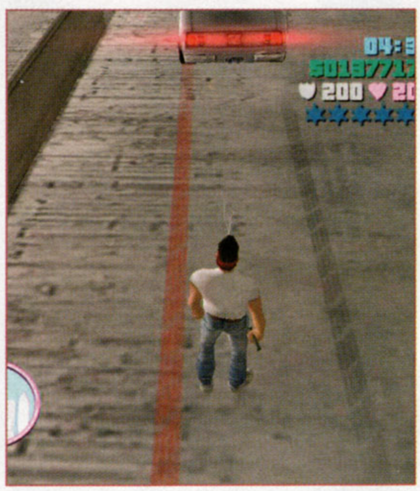
Asta nu știu ce e, dar chiar arată bine.
Imagine primită de la Casper.



Hehe! Nu-mi spuneți că a fost o femeie la volan. Deja e fumată.
Imagine primită de la Gmaxx.



Fratele meu, Jackson, m-a învățat!
Imagine primită de la K-RAD KNOCK.



Cred că avea ruj pe roată.
Imagine primită de la Liviu Ciobanu.

Câștigătorul din acest număr este andyXpert.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

câştigă un abonament LEVEL!

TU şi LEVEL

CHESTIUNI IMPORTANTE!

COMPLETEZI, TRIMIŢI, CÂŞTIGI!

Citeşti LEVEL. Intri şi pe www.level.ro. Îţi plac mai mult sau mai puţin... ai vrea să se schimbe ceva, să fie mai multe/alte chestii pe CD-uri sau în revistă. Poate nu crezi, dar ai în buzunar soluţia unui LEVEL mai bun. E timpul să ne spui şi nouă ce crezi despre revistă!

OK, trăim în capitalism, unde muncă pe degeaba nu există, aşa că am hotărât să dăm la schimb pentru răspunsurile tale unul dintre cele 10 abonamente LEVEL pe trei luni puse la bătaie. Completează chestionarul, trimite-l şi intri automat în concurs. Ca bonus, uite o întrebare cu răspunsul gata completat:

0. Vrei LEVEL *GRATIS*, direct acasă, timp de trei luni?!

- ☑ Da
- ☑ Îhî
- ☑ Yup

No problemo!
Completezi chestionarul şi poţi **CÂŞTIGA** unul dintre cele **10 abonamente LEVEL pe trei luni** puse la bătaie. Ssssssimplu!

Cele Paişpe' Întrebări

1. Care este motivul pentru care cumperi revista LEVEL? (răspuns multiplu)

- ☐ coperta
- ☐ conţinutul
- ☐ actualitatea informaţiilor
- ☐ utilitatea informaţiilor
- ☐ conţinutul CD-ului DEMO
- ☐ JOCUL FULL

2. La ce te uiţi prima dată când deschizi revista? (un singur răspuns)

- ☐ la cuprinsul revistei
- ☐ la cuprinsul CD-ului DEMO
- ☐ la Editorial
- ☐ la Review-uri
- ☐ la News
- ☐ la Hardware
- ☐ la Chatroom
- ☐ la altele

3. Ce faci cu revista după ce o citeşti?

- ☐ colecţionez revista împreună cu CD-urile
- ☐ păstrez doar revista
- ☐ păstrez doar CD-urile
- ☐ păstrez doar JOCUL FULL
- ☐ o arunc

4. a.Cum apreciezi rubricile din Level? (1 - foarte slab, 10 - foarte bine) **b.Vrei mai multe pagini în revistă la rubrica** (bifează):

	4a	4b
a) News		
b) Preview		
c) Review		
d) Console		
e) Hardware		
f) Lifestyle		
g) Chatroom		

5. a.Cum apreciezi conținutul CD-ului la categoriile următoare? (1 - foarte slab, 10 - foarte bine) **b. Vrei mai multe chestii la** (bifează):

	5a	5b
a) Demo	☐	☐
b) MODs	☐	☐
c) Patch	☐	☐
d) Screensavers	☐	☐
e) Wallpapers	☐	☐
f) Filme	☐	☐
g) Imagini	☐	☐
h) Utilitare	☐	☐

6. Din ce alte surse te informezi despre jocuri? (răspuns multiplu)

- ☐ site-uri românești despre jocuri
- ☐ site-uri străine despre jocuri
- ☐ alte reviste
- ☐ târguri
- ☐ prieteni
- ☐ emisiuni TV

7. Vizitezi site-ul www.level.ro ?

- ☐ da
- ☐ nu, pentru că nu am acces la Internet
- ☐ nu, din alt motiv

8. Ce alte reviste IT&C mai citești? (răspuns multiplu)

- ☐ CHIP Computer & Communications
- ☐ PC Games
- ☐ PC Magazine
- ☐ PC World
- ☐ XtremPC
- ☐ Connect
- ☐ Reviste de jocuri din străinătate

9. Ce genuri de jocuri îți plac mai mult? (răspuns multiplu)

- ☐ First Person Shooter (FPS)
- ☐ Real Time Strategy (RTS)
- ☐ Role Playing Game (RPG)
- ☐ Turn Based Strategy (TBS)
- ☐ Adventure
- ☐ Action
- ☐ Real Time Tactics (RTT)
- ☐ Simulatoare de zbor/spațiale
- ☐ Simulatoare auto/moto
- ☐ Simulatoare sportive
- ☐ Simulatoare economice

10. Sex ☐ Feminin ☐ Masculin

11. Ce vârstă ai?

- ☐ sub 15 ani
- ☐ 15-18 ani
- ☐ 19-30 de ani
- ☐ peste 30 de ani

12. Ce ocupație ai?

- ☐ elev
- ☐ student
- ☐ angajat la firmă de stat
- ☐ angajat la firmă privată
- ☐ om de afaceri/liber profesionist/întreprinzător
- ☐ șomer

13. Care este venitul familiei tale într-o lună? (în EURO) ☐

14. Cât cheltuiești pe IT&C într-un an?

- ☐ sub 100 de EURO
- ☐ între 100-300 de EURO
- ☐ peste 300 de EURO

Îți mulțumim!

Completezi chestionarul și poți CÂȘTIGA unul dintre cele **10 abonamente LEVEL pe trei luni** puse la bătaie. Ssssssimplu!

Informațiile de mai sus nu vor fi folosite în scop comercial și nu vor fi date publicității individual, ci doar sub formă statistică.

Te rugăm să trimiți până la 1 aprilie 2004 (data poștei) chestionarul completat la adresa:

Vogel Burda Communications SRL
OP2 CP4
500530 Brașov

Nume, prenume ______

Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______

Localitate ______ Cod ______ Județ ______

Telefon ______ e-mail ______



prietenii tăi.

câte ore stai pe net cu gașca ta?*



Descoperă noile pachete Dial-Up Link de la RDS.Link.
Pentru că ai nevoie de prieteni mai mult de 10 ore pe lună.

Alege noile pachete Dial-Up Link, acum, ai totul într-un singur pachet:

1. Singura conexiune dial-up cu care intri din prima, adică nu sună niciodată ocupat.
2. Viteza mare de navigare datorită celei mai mari conexiuni la inter-net din România.
3. 10 ore / zile bonus la reîncărcarea unui nou pachet în 35 de zile și alte 10 ore bonus la încărcarea celui de-al 10-lea pachet.
4. Te conectezi în oricare din cele 28 de puncte de acces RDS.Link din țară, cu un singur număr de acces internet: 0870.21.11.21
5. În plus, dacă ești pentru prima oară pe internet sau folosești pentru prima dată un card, am inclus și simple instrucțiuni de folosire cu imagini.

DIAL UP LINK
Intri din prima.

rds.LINK
www.rdslink.ro

* Media de utilizare a internetului în România este de 22 de ore/lună conform cercetărilor efectuate de Romania Data Systems.

LEVEL 03/04 talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
NOU!! CHIP SPECIAL FILME PE PC	125.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 03/04 talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preţ revistă	Preţ abonament
6 luni	~~750.000 lei~~	450.000 lei
12 luni	~~1.500.000 lei~~	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!



www.

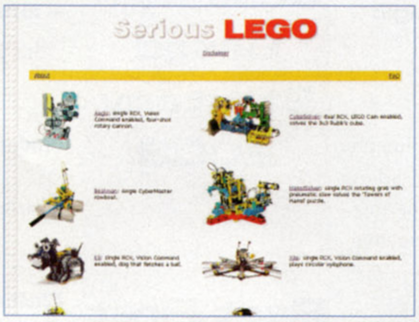
Trampoline springen

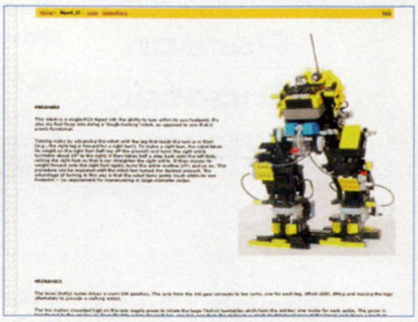
www.funnygames.nl/spelletjes/2223.html

Greu cu limba asta străină! Trampoline springen... lăsați literele să curgă, goliți-vă mintea de orice alte gânduri și o să știți despre ce e vorba. Dacă nu, vă spun eu. Avem una bucată băiat și una bucată trambulină din aia elastică. Se propun câteva mișcări numai bune de executat în aer și se țin pumnii ca să nu cadă băiatu' în cap. Nu de alta, dar pierzi puncte.









Serious LEGO

jpbrown.i8.com/index.html

Adică LEGO serios, dom'le, nu ce făceau copiii cu bani când erau mici. Ce case fără uși? Ce mașini cu trei roți? Aici avem de-a face cu un profesionist care nu se încurcă cu din astea... Ia fiți atenți aici: „ single RCX, Vision Command enabled, four-shot rotary cannon" , sau „dual RCX, LEGO Cam enabled, solves the 3x3 Rubik's cube"... Eh? Ce ziceți, sunteți în stare să faceți așa ceva?

DogDoo.com

www.dogdoo.com/Default.asp

„Scot bani și din piatră seacă" s-ar da mari unii... Ei bine, cu ajutorul site-ului de față, niște unii mai deștepți și cu trei câini în curte au reușit să scoată bani și din chestiile alea cu moț și urât mirositoare. Astfel, pentru doar 15$ veți beneficia de serviciile lui Teddy, un câine mic, dar care „produce", pentru 25$ se va chinui pentru voi Buster, mare din toate punctele de vedere, iar pentru cei cu mulți bani și o dorință de răzbunare mai mare decât iubirea de țară există „The Great Bronze Doo", care... adică... vedeți voi...



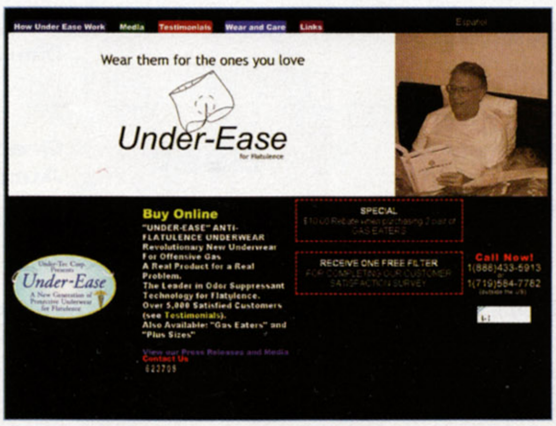


UnderEZ

www.under-tec.com/index.php

„Under-Ease... for Flatulence. Use them for the ones you love". Așa sună campania de promovare a unor chiloți care sar în ajutorul celor cu nasul sensibil. Un cadou perfect pentru amatorii de ciorbă de fasole sau de fasole scăzută. Vă va salva căsnicia, va aduce pace între popoare și va stârpi miresmele deranjante din atmosferă. Pârț!

■ Mitza





Game of the Year 2003

REDACȚIA LEVEL A ALES | **CITITORII LEVEL AU ALES**

Best Real Time Strategy 2003

Redacția Level a ales:



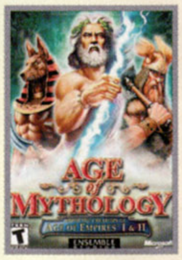
Homeworld 2

Producător: Relic
Distribuitor: Sierra Entertainment /VU Games

Cititorii Level au ales:

Age of Mythology
25,5% din voturi

Producător: Ensemble Studios
Distribuitor: Microsoft Games



Best Turn Based Strategy 2003

Redacția Level a ales:



Age of Wonders – Shadow Magic

Producător: Triumph Studios
Distribuitor: Gathering/ Take 2 Interactive

Cititorii Level au ales:

Age of Wonders – Shadow Magic
39,2% din voturi

Producător: Triumph Studios
Distribuitor: Gathering/ Take 2 Interactive



Best First Person Shooter 2003

Redacția Level a ales:



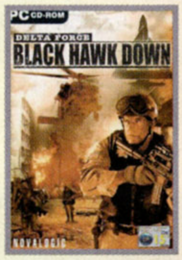
Chrome

Producător: Techland
Distribuitor: Take 2 Interactive

Cititorii Level au ales:

Delta Force: Black Hawk Down
18,4% din voturi

Producător: Novalogic
Distribuitor: Novalogic



Best Role Playing Game 2003

Redacția Level a ales:



Star Wars – Knights of the Old Republic

Producător: BioWare
Distribuitor: LucasArts

Cititorii Level au ales:

Star Wars – Knights of the Old Republic
41% din voturi

Producător: BioWare
Distribuitor: LucasArts



Best Adventure 2003

Redacția Level a ales:



Silent Hill 2

Producător: KONAMI
Distribuitor: KONAMI

Cititorii Level au ales:

Broken Sword – The Sleeping Dragon
47,1% din voturi

Producător: Revolution Software
Distribuitor: THQ



Best Action 2003

Redacția Level a ales:



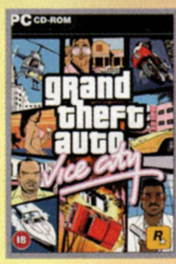
Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Producător: Remedy Entertainment
Distribuitor: Take 2 Interactive

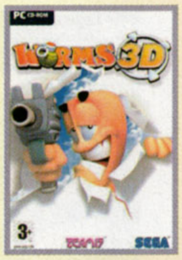
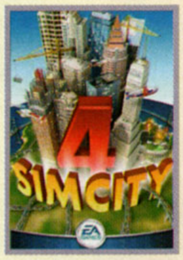
Cititorii Level au ales:

Grand Theft Auto: Vice City
31,7% din voturi

Producător: Rockstar Games
Distribuitor: Take 2 Interactive

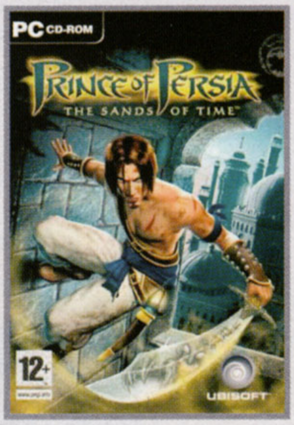


Game of the Year 2003

REDACȚIA LEVEL A ALES			CITITORII LEVEL AU ALES	
	**Blitzkrieg** **Producător:** Nival Interactive **Distribuitor:** CDV Software Entertainment	**Best Real Time Tactics 2003**	**Worms 3D** **32,4% din voturi** **Producător:** Team17 **Distribuitor:** SEGA	
	**IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles** **Producător:** 1C Company **Distribuitor:** Ubisoft Entertainment	**Best Simulator de zbor/ spațial 2003**	**IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles** **41,5% din voturi** **Producător:** 1C Company **Distribuitor:** Ubisoft Entertainment	
	**World Racing** **Producător:** SYNETIC – The Funfactory **Distribuitor:** TDK Mediactive Europe	**Best Simulator auto/ moto 2003**	**Need for Speed Underground** **73,2% din voturi** **Producător:** EA Games **Distribuitor:** Electronic Arts	
	**Deer Hunter 2004** **Producător:** Southlogic Studios **Distribuitor:** Atari	**Best Simulator sportiv 2003**	**FIFA Football 2004** **38,1% din voturi** **Producător:** EA Sports **Distribuitor:** Electronic Arts	
	**Republic: The Revolution** **Producător:** Elixir Studios **Distribuitor:** Eidos Interactive	**Best Tycoon 2003**	**SimCity 4** **39,1% din voturi** **Producător:** Maxis/EA Games **Distribuitor:** Electronic Arts	
	**Medieval: Total War - Viking Invasion** **Producător:** The Creative Assembly **Distribuitor:** Activision	**Best Expansion Pack 2003**	**Warcraft III - The Frozen Throne** **34,2% din voturi** **Producător:** Blizzard Entertainment **Distribuitor:** VU Games	

Categorii speciale – redacția LEVEL

Cea mai bună GRAFICĂ 2003





Prince of Persia: The Sands of Time

Unul dintre cele mai bune jocuri pe care am pus mâna în ultima vreme, Prince of Persia: TsoT este o capodoperă din punct de vedere grafic. Se vede că Ubi au lucrat din greu la acest joc și au scos din engine-ul grafic tot ce se putea. Cu toate acestea, din nefericire, jocul nu rulează pe o placă grafică fără suport DirectX 8.1 cel puțin. It is simply the best!

Producător: Ubisoft Montreal
Distribuitor: Ubisoft Entertainment

Cel mai bun SUNET 2003

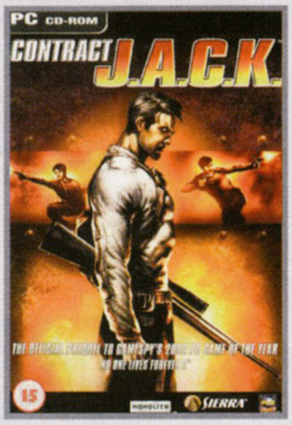
Silent Hill 2

Poziția de top pe care o ocupă sunetul din Silent Hill 2 nu se datorează numai perfecțiunii sale tehnice. Silent Hill 2 este jocul care a reușit anul trecut să construiască cel mai bine o atmosferă superbă, la care sunetul contribuie din plin. Senzația întunecată, colțurile ascunse ale psihicului personajului principal sunt excelent subliniate de muzica din fundal. De urlete nici nu mai vorbesc...
Producător: KONAMI
Distribuitor: KONAMI





Cel mai bun STORYLINE 2003





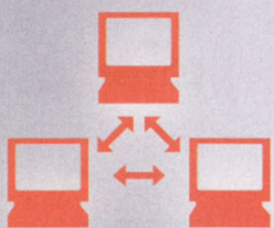
Contract J.A.C.K.

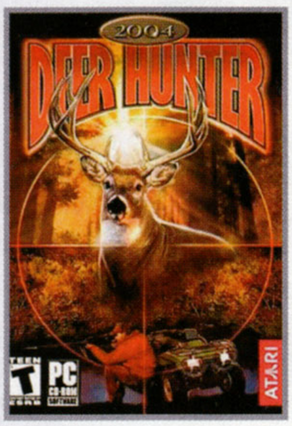
Seria No One Lives Forever a continuat să scrie istorie și în 2003. Prin Contract J.A.C.K. s-a păstrat spiritul specific, mai ales în ceea ce privește storyline-ul. Ceea ce îi lipsește jocului la gameplay, originalitate sau multiplayer este compensat mai mult decât suficient de o poveste bine gândită, cu personaje vii, cu un umor de bună calitate și cu un final sărit de pe fix.
Producător: Monolith Productions
Distribuitor: Sierra Entertainment/VU Games

Cel mai bun MULTIPLAYER 2003

Deer Hunter 2004

De ce? Pentru că, la exact cinci ore după ce a ajuns în redacție, Deer Hunter era deja instalat pe patru din cele cinci calculatoare existente și pentru o săptămână Counterul a fost uitat complet. Și pentru că Mitza încă se mai oftică pentru cerbul pierdut atunci când Koniec a năvălit în ascunzișul lui trăgând în dreapta și-n stânga.
Producător: Southlogic Studios
Distribuitor: Atari





REDACŢIA LEVEL A ALES

CITITORII LEVEL AU ALES

Cel mai ORIGINAL joc 2003



Republic: The Revolution

Producător: Elixir Studios
Distribuitor: Eidos Interactive

Need for Speed Underground
16,3% din voturi

Producător: EA Games
Distribuitor: Electronic Arts



Cea mai MARE DEZAMĂGIRE 2003

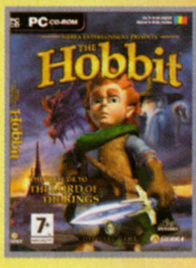


Unreal II - The Awakening

Producător: Legend Entertainment Company
Distribuitor: Atari

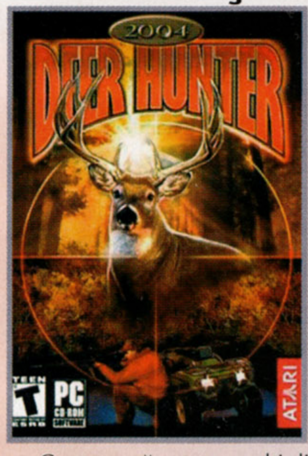
The Hobbit
9,4% din voturi

Producător: The Fizz Factor
Distribuitor: Sierra/VU Games



Game of the Year 2003

REDACŢIA LEVEL



Deer Hunter 2004

Producător: Southlogic Studios
Distribuitor: Atari

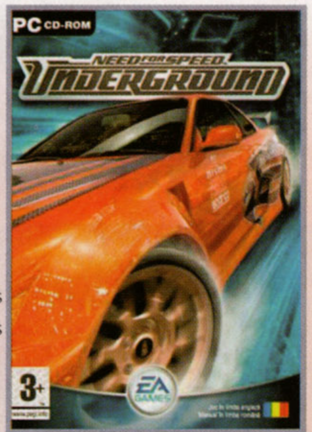
Cu toate că pentru mulţi dintre voi această alegere va veni ca un şoc puternic, jocul anului 2003 ales de redacţia LEVEL este Deer Hunter 2004. Nu vă întrebaţi de ce, pentru că nu o să vă spunem. Este doar cel mai bun joc al anului 2003 şi ne-a ţinut pe toţi în suspans timp de săptămâni bune. Nici chiar Counter Strike-ul nu reuşea să ne facă să renunţăm la Winchester şi la coarnele elanului de pe gard.

CITITORII

Need for Speed Underground

18,2% din voturi

Producător: EA Games
Distribuitor: Electronic Arts



Deşi redactorii LEVEL şi cititorii LEVEL nu s-au „înţeles" prea bine în ceea ce priveşte preferinţele pentru Jocul Anului 2003, totuşi nu putem nega faptul că Need For Speed Underground este un joc bine realizat, cu un ritm infernal, cu o tonă de adrenalină şi cu darul de a te prinde şi ţine legat de scaun cu zilele în faţa computerului. Un joc cu maşini care arată de milioane (atât timp cât nu se activează reflexiile de pe asfalt) şi care va rămâne în continuare în preferinţele milioanelor de jucători de pretutindeni.

Cel mai bun JOC FULL LEVEL 2003

CITITORII LEVEL AU ALES

Re-Volt (decembrie 2003)

18,4% din voturi

Producător: Iguana Entertainment
Distribuitor: Acclaim Entertainment



LEVEL 2003
game of the year

Câştigătorul unui abonament pe un an la LEVEL este:

Cosmin Toncean, Sat Ungheni nr. 190, Comuna Ungheni, Cod 547605, Judeţul Mureş



Insula, jocul, cartea și... știți voi...

Eu zic NU unei insule pline de calculatoare, cărți și „persoane importante". Un NU hotărât Morrowind-urilor, NFS-urilor, lui Sven Hassel, Tolkien și Jenna. Nu de alta, dar am deja o insulă (Cabiria) și mai mult de atât nici că-mi mai trebuie. Voi, pe de altă parte, păreți mai mult decât dispuși să naufragiați două săptămâni departe de casă. Bravo vouă... și frumoase răspunsuri, bine că aveți imaginație.

Tema pentru data viitoare? Dacă tot e vorba despre numărul ăsta al revistei (în care sunt desemnați câștigătorii LEVEL Game of the Year 2003), vreau să aflu și părerea voastră. Știu că o să fie multe discuții, dar păstrați un stil civilizat, argumentați-vă părerile și o să ajungeți taman în rubrica asta. Ca de obicei, scrisorile le trimiteți ori pe adresa redacției, ori la mitza@level.ro. Baftă!

■ **Mitza**

P.S. Începând din această lună, vom avea câte un desen care tratează tema abordată în scrisorile voastre. Și asta mulțumită lui **Horghidan Virgil aka bizky**, căruia îi mulțumim pe această cale și de la care așteptăm cât mai multe desene.

Mitrea Ion-Paul

„Dacă am înțeles eu bine, am câștigat foarte mulți mony la 6/49 și în loc să investesc monetu' în vreo afacere profitabilă hotărăsc să cheltui toți banii într-o excursie în Caraibe. Bine, până aici totul e OK, pare visul oricărui român. Dar în timp ce eu mă distrez în Caraibe cu gagicile, vine o furtună amenințătoare, iar gagicile pleacă și pe mine Furtuna mă aruncă pe o insulă pe care eu pot să o numesc visul oricărui GAMER. Sincer!!! Ce gamer nu ar vrea să stea pe o insulă în care să aibă cel mai performant PC, în care să aibă mâncare berechet... a, și să nu uităm băutura și pe deasupra are și curent electric. Singurul lucru care lipsește este o tipă cool și aș trăi acolo până la moarte. Eeee... aici vine beleaua! Cum adică pot să play un singur joc? Nu pot să cred așa ceva! Sunt pur și simplu revoltat! Când mie îmi trec prin minte atât de multe jocuri (GTA3,GTA VICE CITY, DIABLO2, N.O.L.F 2 și încă alte cam o sutăzecemii de Joace). Dar dacă astea sunt condițiile, trebuie să mă supun. Ca joc cred că aș alege... (în fundal tobe) aș alege... (se aud trâmbițele) aș alege GTA Vice City. Motivul? E foarte simplu: dacă sunt pe o insulă, izolat de lume, trebuie să joc un joc care să-mi amintească de agitația Marelui Oraș. Trebuie să-mi amintească de mafioții care sunt la putere și ne conduc și să-mi amintească cât de necurată e lumea. Și ar mai fi ceva? Jocul ăsta nu mă plictisește. Are tot ce-i trebuie: fete, mașini, bani, arme, umor, o poveste cât de cât drăguță, sound cool și altele. Cam astea ar fi motivele pentru joc.

În astea două săptămâni în care sunt blocat pe această insulă trebuie să mă și cultiv citind o carte. Această carte ar fi o enciclopedie care să aibă cam 1000 de pagini. Vreți să știți de ce aș alege o asemenea carte? Păi bine, jocul îl termin cam în trei zile de joc intensiv. Restul zilelor ce-o să fac? Vă spun eu că dacă n-aș avea o carte groasă și cât de cât interesantă, cum ar fi o enciclopedie, aș freca menta!!! Și în sfârșit, după două săptămâni de vis, dacă totuși trebuie să mă salveze cineva, acea per-

soană ar fi persoana iubită (altcineva nu-mi trece prin minte).
Desigur, m-ar putea salva soacra! Nu!!! Asta ar pune capăt vacanței. Nu?"

The Psycho

„Păi bine nenea Mitza, ne-ai dat opțiuni numai o carte și un joc, puteai să ne lași să alegem și persoana la care visăm în fiecare noapte și atunci le dădeam naibii de cărți și de jocuri. Dar merge și așa. Ce joc aș lua? În primul rând, sigur să fie un RPG, deoarece de joace auto sau sport-sim-uri mă plictisesc foarte repede. Ce RPG aș alege din atâtea? Cu siguranță între Gothic (I și II) pe care l-aș rejuca la nesfârșit și Morrowind pe care nu am putut încă să-l joc datorită mașinii ăsteia de tocat nervi ce se numește PC cu PIII 500 MHz. Deci probabil că aș merge pe mâna Morrowind-ului, deoarece sunt întotdeauna în căutare de experiențe noi. Și cu siguranță jocul acesta, despre care am auzit multe, mă va ține două săptămâni cu rădăcinile bine înfipte. Ce carte să iau? Aici nu încape îndoială: SHOGUN. Deoarece țin de doi ani să o citesc. E extraordinară, știu, și cu prima ocazie am să o „devorez". Oricum, este greu să te împarți între citit și joc; depinde cam de ce te apuci întâi, că sigur apoi o să te captiveze. Așaaaa, și am ajuns la ce-i mai important: cine să aibă onoarea/oroarea să-mi salveze fundul de naufragiat? Păi cu siguranță ar fi: @#$%. Gata, acum știți la cine visez eu în fiecare noapte!"

Costin Zisu

„Acest subiect mi se pare foarte fain deoarece chiar te pune pe gânduri. Ce se va întâmpla cu tine pe o insulă exotică, mâncare, băutură, ce mai, paradis... oh, să nu uit de calculatorul acela ultimul trăsnet!

Dar hai să trecem la subiect: pe acea insulă, pentru a nu mă plictisi, aș lua un joc RPG, adică Star Wars KOTOR pentru că acest joc mi-a plăcut extraordinar deoarece sunt fan Star Wars. Prima dată am văzut Star Wars: A New Hope când aveam 7 ani și mi-a plăcut foarte mult, iar acest joc este un RPG fără concurență la RPG-ul anului 2003.

Cartea... hmm... gata, știu! Robinson Crusoe... această carte aș lua-o cu mine deoarece mă voi regăsi pe mine în toate acțiunile personajului, toată lupta cu singurătatea și nebunia.



Cine se trezește de dimineață, vede răsăritul

Cine aș vrea să mă salveze? Aș vrea să mă salveze mama deoarece aș fi sătul de mâncarea exotică și aș vrea mâncare românească și mai mult, mama și-a făcut cele mai multe griji pentru mine și ea are dreptul să mă vadă prima."

Ghostface

„Interesant subiect, dar înainte să răspund aș vrea să menționez că dacă aș fi pe o asemenea insulă nu cred că aș mai vrea să plec... Gândiți-vă: mâncare, băutură, calculator, posibil Internet, soare cât cuprinde și nu în ultimul rând posibilitatea de a o sechestra pe Gina Wild când vine să mă „salveze".

Dar, ca să răspund la întrebare, cred că jocul pentru care aș opta ar fi Gothic (I și II) deoarece în ansamblu se referă la o situație asemănătoare, ești blocat într-un loc de unde trebuie să scapi în caz că nu vine Gina Wild să te salveze (de fapt Gothic I are acest subiect). Cartea pe care aș vrea să o am cu mine ar fi „20,000 de leghe sub mări" ca să știu ce mă așteaptă dacă nu scap de pe insulă."

Mishu Theoden

„Frumoasă temă, nu alta. Păi... să mă gândesc... cred că cea mai potrivită carte pentru „șederea" mea pe insulă ar fi... Stăpânul Inelelor de Tolkien. De ce? Pentru că în trilogia asta (Frăția Inelului, Cele Două Turnuri și Întoarcerea Regelui) Tolkien a creat un univers aparte, evident magic, ireal, care te atrage pe măsură ce citești, deci mi-aș consuma o mare parte din zi citind. Mâncare ziceai că e... bun. Am ajuns la joc... ce joc să aleg? Aici e chiar dificil... pentru că Prince of Persia: Sands of Time nu am jucat, aș zice un NFS, respectiv Underground. De ce? Pentru că la un moment dat mă voi frustra așa de tare, încât m-aș sătura de el și m-aș



Fast food-ul local



Iubire, vin acum, mai aşteaptă până mă bronzez şi eu un pic!

apuca de citit... după citit m-aș apuca iar de joc, ș.a.m.d. Iar în privința persoanei care ar veni să mă ia? Nu una pe care o visez noapte de noapte, ci una foarte cunoscută mie, dar și foarte dragă, și anume o fată pe nume Rodica. O altă motivație în legătură cu alegerile mele ar fi și aceea că opțiunile mai sus menționate mă atrag în atmosfera lor și timpul trece mai repede, ceea ce e un lucru bun, pentru că la sfârșitul „sejurului" meu mă va întâmpina Rodica..."

Dima

„Dacă ar fi după mine, eu aș alege: „Star Wars: Knights of the Old Republic", după 2 săptămâni ai putea să zici cu adevărat că ai terminat jocu', ai timp să faci misiunile de partea binelui și după aia de partea răului. Atunci poți să zici cu adevărat că ești un veteran al jocului! O carte, hmmm, cred că aș lua „Alfred Hitchcock - Șoapta mumiei"... meseriașă carte. Și cine să mă salveze? Păi... asta îi o întrebare mai grea, dacă îi așa de bine, oare mai vrei să mergi acasă? Da, te duci acasă, dar după un timp. Eu aș vrea să-i aducă pe ăștia de la mine din clasă de la Joseph Haltrich din Sighișoara, niste boxe bengoase, un celular și muzică. Suni acasă, zici că vii peste 2-3 zile și până atunci dai un chef fain pe insulă cu colegii... ce poate fi mai frumos? După ce trec 2-3 zile suni iarăși acasă, zici că o întârziat elicopterul și că mai trebuie să stai. După așa ceva, mai vrea cineva acasă? Da, desigur, fiecare vrea să ajungă acasă, da' lasă să mai treacă un pic de timp. Hai să ieșim din vis... aș vrea să vină să mă salveze... prietenii. Bă, să nu vă gândiți că visez la ei, dar am niște prieteni bestiali!"

Andy

„Mdeah... eram pe vapor, totul mergea bine, căpitanul se dădea la mine (comunitate de gay?!) când... FURTUNAAAAA... bla bla, moare toată lumea, iar eu scap pe Insula Rai (că dacă îs de toate!)! Cartea favorită care mă va încânta tot timpul este... Tom Sawyer!!! Știu, sună corny, dar este cartea care într-adevăr a captat simțul aventurii! Cu această carte mă voi delecta până la veșnicie... sau, mă rog, până când mă ia Patrula de Coastă. Jocul favorit va fi cu siguranță NFS Underground pentru că voi primi și mașini, de care nu voi vedea în următorii 25 de ani, și muzică bună! Voi simți din nou feeling-ul unui oraș, că dacă stau pe o insulă cu un palmier în mijloc... În final, o persoană superimportantă este... informaticianul de la club net-u' de la colț fiindcă dacă se strică calculatorul?! Plus că îi foarte de treabă! Deci, din nou, două vise în unul! Închei cu speranța că cineva va localiza IP-ul meu..."

Sonya SpeedMan

„Să zicem că toate se întâmplă așa cum zici tu. Mă trezesc pe o insulă pustie, cu de toate, dar nimeni pe ea. Găsesc un pachet, îl desfac și... scot un StarWars: Knights of the Old Republic. Daaa... Beton! Pornim calculatorul și dăm să jucăm. Dar de ce SW:KotOR? Păi este nou, îmi place și e al naibii de fain! (a se citi -fu**ing nice-). În general, îmi place seria Star Wars, dar asta este cireașa din vârful tortului. Mmmm... Ce să zic. Cartea, nu știu, eu prefer să mă joc decât să citesc, dar dacă tot trebuie să mai iau ceva din pachet, atunci cred că un SF ar fi cel mai potrivit. Nu mă întreba care pentru că la câte am citit nu mai știu. Și stau eu două săptămâni, joc jocul, citesc cartea și trebuie să vina EA. Dacă vine noaptea, când visez, atunci ar fi ceva de genul Britney Spears, Shakira sau Angelina Jolie, dar dacă vine ziua, atunci cred că poate vecina, colega mea sau prietena mea. Nu știu sigur care dintre ele, deoarece poate ar fi pe o barcă în drum spre mine și ar da cu banul care dintre ele să vină."

EXCO

„Dacă ar fi să plec pe insula aia părăsită, mi-aș lua la mine revista LEVEL pe un an (inclusiv jocurile full) și o revistă în care să învăț să fac dispozitive wireless (conectare la satelit, ca să am net). Ca joc mi-aș alege cred NFS Underground (îmi plac mașinile la nebunie), dar să nu uităm că mai am și jocurile full de la revistă. După două săptămâni (timp în care am terminat Underground-ul și jocurile full) aș vrea să vină să mă ia cel mai bun prieten al meu, împreună cu iubita (ca să nu zic Jenna Jameson)."

Shinato

„Să ajung eu pe o insula tropicală, cu tot ce îmi dorește corasonu' (inima) pe ea, cu cel mai țeapăn calculator și... un singur joc??!! Ei bine, dragă Mitza, să știi că nu aș lua nici un joc cu mine. De ce? Păi fiindcă aș pleca în vacanță... după cum ai spus... și chiar că nu cred că aș avea nevoie de vreun joc. Și după „naufragiu" și mai ales după ce descopăr că s-a întâmplat ceva ciudat cu locuitorii insulei, TU chiar crezi că aș mai sta să mă JOC?! Crezi că mi-ar mai trebui jocuri? Aș pune tată mâna să văd ce s-a întâmplat pe insula aia, unde au dispărut băștinașii și mai ales unde naiba au dispărut băștinașele? Aș avea cel mai tare joc adventure în față (poate chiar și horror), cu un storyline pe măsură, cu o grafică care ar face praf orice placă grafică, ca să nu mai spunem de interacțiunea cu mediul înconjurător. Chiar aș vrea să văd cine ar vrea să aibă cu el un joc... o carte mai merge... da' un joc?"

Ne-au mai scris: webspider, Victor Bartis, Karny, Mr. Pshy'Cop, cronox, Îngerul Morți, nihilist, Dha'FRytz, Holunga Cristian, ZOZE, Mihai Popa, Cosmin aka Kabuto_k, Hollowman, caca pute (ei na?!), miha miha, iuli_stratos, t.claudiu, vishu, Leaveyou, Shadow.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

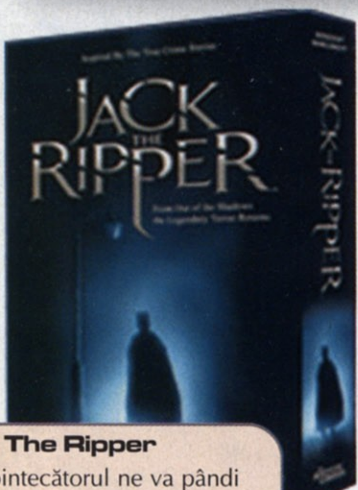
INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:







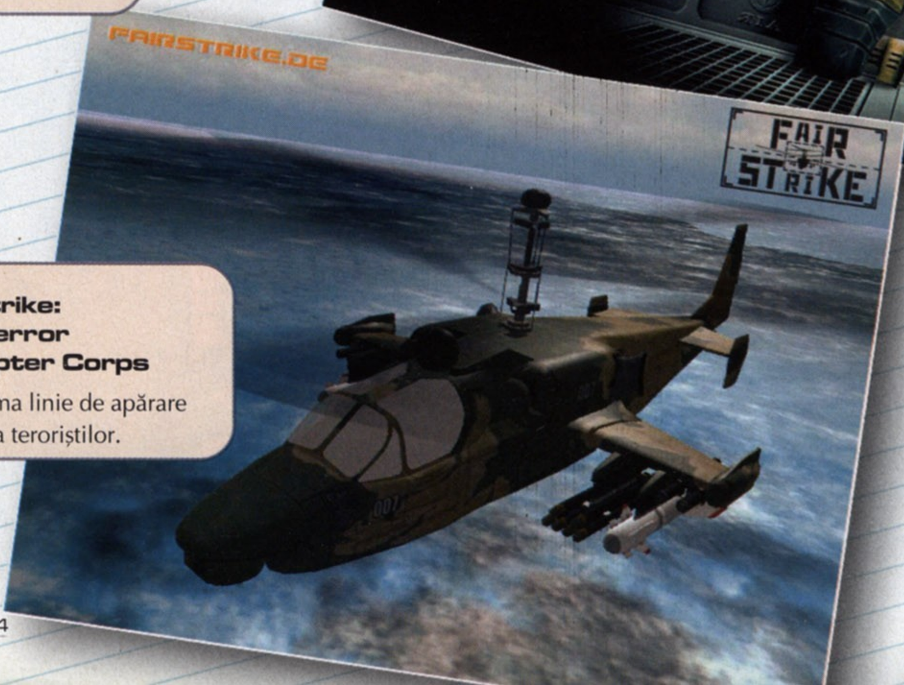
Joan of Arc: Wars & Warriors
Era și timpul pentru o strategie istorică!



Jack The Ripper
Spintecătorul ne va pândi și pe PC.



Universal Combat
Luptele spațiale revin în forță!



Fair Strike: Anti-Terror Helicopter Corps
Ultima linie de apărare împotriva teroriștilor.

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro

RELISYS

LOOK STYLISH

- *Monitor LCD 17" și televizor*
- *Ideal pentru jocuri și filme DVD*
- *Timp de răspuns: 16ms*



LCD TV 17" RLT 1720

Alegerea perfectă pentru dotarea biroului personal, acasă sau la serviciu

Diagonală: 17" TFT
Dot Pitch: 0.289 mm
Rezoluție: 1280x768
Contrast: 400:1
Timp de răspuns: 16ms
Intrări: video Analog RGB, S-Video, RF TV Tuner, Component DVD, Audio, DVI
Boxe: 2 x 5W RMS
Aspect: 16:9

599€

***RLT 1720** – cu adevărat deosebit, îți aduce acasă cea mai nouă și mai modernă tehnologie. Datorită tunerului inclus îl poți transforma cu ușurință într-un televizor cu remarcabile calități. De asemenea, este ușor de poziționat în casă datorită greutății reduse (de numai 6,5 kg) și a posibilității adaptării unui suport de perete. Folosește-l ca monitor penru munca de birou, ca TV pentru clipele de relaxare și nu uita că este ideal pentru jocuri datorită performanțelor tehnice deosebite. Boxele stereo de 10W completează perfect acest produs multifuncțional.*



Monitor 17"
TE 770

Diagonală: 17"
Tub: CRT
Rezoluție: 1280x1024
Dot Pitch: 0.27 mm
Frecvența orizontală: 72KHz
Lățime bandă: 108MHz
Intrare video: D-sub 15

94€



Monitor 19"
TE 988

Diagonală: 19"
Tub: Normal Shadow Mask
Rezoluție: 1920x1440
Dot Pitch: 0.26 mm
Frecvența orizontală: 95KHz
Lățime bandă: 210MHz
Intrare video: D-sub 15

169€



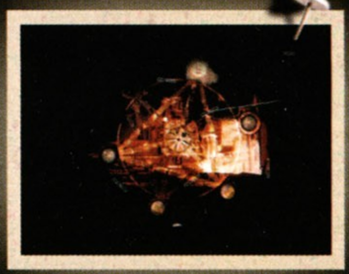
Monitor LCD 15"
TL 535

Diagonală: 15"; Tip TFT LCD
Rezoluție: 1024x768
Dot Pitch: 0.297 mm
Contrast: 350:1
Strălucire: 240 cd/mp
Timp de răspuns: 30ms
Intrări video: D-sub 15
Boxe incluse

325€

FLAMINGO COMPUTERS

www.flamingo.ro/relisys
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită



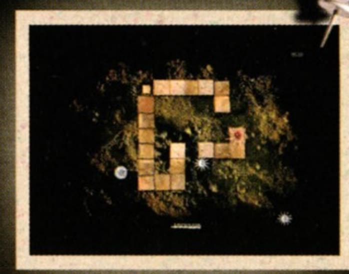
Legătură biblică oare



De trimis la laborator
Prea ciudat



Hală Păpuşă Şi mai ce



Traseu unde sunt numele



Ce mama naibii mai vrea de la mine



Masonerie



Iar net iar IAAR

In Memoriam

g**OOGLE** sau cum să duci un joc la bun **SFÂRŞIT**

Poate cele mai de succes jocuri sunt cele în care atmosfera este extrem de apăsătoare şi te face să te uiţi în spatele biroului din cinci în cinci minute De câte ori a trebuit să te joci cu lumina aprinsă pentru că nu aveai curaj să stai pe întuneric De câte ori a trebuit să te uiţi în ecranul monitorului cu o expresie inteligentă pe faţă cu toate că habar n-aveai ce se întâmplă sau pe ce trebuie să apeşi Ai rămas vreodată fără soluţii şi ai fost nevoit să cauţi pe net soluţii pentru puzzle-urile care te înnebuneau Crezi că nimic nu te mai poate mira şi nimic nu te va mai face să scoţi sunete ciudate de mirare când ţi se mai arată câte ceva nou din joc Ţi se pare că ai văzut tot ce înseamnă joc de gândire şi că te descurci în orice situaţie posibilă Credeai că dacă cineva a făcut ceva tu trebuie să înţelegi dacă nu din prima măcar din a doua ceea ce vrea el de la tine Ei bine cu acest joc toate acestea ţi se vor oferi **puţin câte puţin bucată cu bucată pic cu pic** Acest joc nu este recomandat celor care au acces la net Este recomandat celor care au acces la net non-stop pentru care conceptul de dial-up este necunoscut pentru care 50 de ore pe net nu înseamnă nimic Dacă totuşi cineva cu dial-up se va lega la cap cu acest joc îl voi plânge de milă şi îl voi ruga să îmi trimită nota telefonică pentru a o înainta spre decont celor de la **Ubisoft**

p**UZZLE** lego marocco cubul lui Rubik alte misticării aşa

Nu este deloc nou în jocuri conceptul de detectiv atoatecunoscător şi atoatedezlegător S-au mai văzut destule quest-uri în care trebuie să dezlegi o crimă groaznică prin mijloace cât de cât ortodoxe Nimic nou sub soare S-au mai văzut puzzle-uri la care îţi strofoci **mintea** pentru a găsi un mic indiciu care să te arunce cumva spre rezolvarea problemei Dar nici un joc nu a mai ridicat problema în modul în care a pus-o In Memoriam

Dar mai întâi să vedem ce vrea de la tine cine eşti şi ce se întâmplă Tu eşti tu Pur şi simplu Nu un Sherlock Holmes nu un Arsene Lupin nu un Hercules Poirot şi nici măcar un poliţai de la Secţia 5 **Doar tu** Chiar de la începutul jocului vei fi nevoit să îţi dai adresa de mail - cea reală - pe care vei primi un cod de înregistrare după care intri în miezul problemei Ai fost ales de un criminal despre care nu se ştie nimic ca om de legătură între el şi poliţie Acest individ se prezintă sub numele de **Phoenix** şi este un geniu în o grămadă de domenii Cum viaţa de zi cu zi nu îi mai oferea nici un fel de plăceri s-a apucat de crime Dar nici de asta nu era mulţumit **Trebuia** ca lumea să cunoască geniul său criminal şi oferea indicii despre crimele la care a luat parte unor indivizi pe care îi credea în stare să recunoască lucrurile aşa cum sunt şi să dezlege toate ghicitorile pe care el li le oferă Poliţia nu te lasă chiar în aer şi îţi pune la dispoziţie o echipă care te ajută şi ea cum poate Acest cum poate este unul dintre elementele noi şi frumoase Cum vor mai da de un lucru pe care tu l-ai scăpat cu vederea sau pe care nu aveai cum să îl descoperi cu mijloacele tale îţi trimit un **mail** Da chiar aşa Îţi vor trimite un mail pe adresa ta pe care te conversezi cu prietena plecată cu bursă în Franţa şi pe care primeşti o tonă de spam cu diferite produse care fac să se lungească sau să se umfle Aceste mail-uri nu conţin doar indicii şi laude ci şi tot felul de observaţii despre modul în care ai rezolvat diferite chestii Ce este frumos este faptul că aceste mail-uri îţi ajung pe adresa ta dar nimeni nu îţi spune când Trebuie să verifici constant dacă nu cumva ţi-a mai trimis cineva câte ceva Hai să ne legăm şi de povestea în sine Un polonez de profesie jurnalist descoperă pe un film vechi de 20 de ani o crimă Ce arată a fi un simplu film de vacanţă al unei familii fericite se transformă într-un coşmar când din greşeală filmează o crimă pe o faleză Tăticul şi mămica sunt ucişi iar singurul supravieţuitor este fetiţa păi fetiţa este acum mare şi doar ea poate da ceva detalii După ce polonezul o găseşte şi mai află ceva picanterii pleacă amândoi spre **locul** cu pricina şi brusc dispar Poliţia intră pe fir iar la câteva ore după ce încep întrebările să sară de nebune Phoenix dă primul semn de viaţă iar tu începi să îţi pui capul la contribuţie 99% din puzzle-urile pe care trebuie să le rezolvi îşi găsesc soluţia pe **internet** Dar nu după cum te gândeşti tu nu căutând soluţia jocului pe dlh net Indiciile pe care Phoenix ţi le dă trebuie înfipte pe pagina principală a google-ului şi luate la rând site-urile ce conţin numele obiectele sau orice alt tip de indiciu şi când vei descoperi ceea ce trebuie treci la următorul puzzle pentru care mai trebuie să sapi o jumătate de oră pe net Toate acestea nu le faci degeaba Pentru fiecare dezlegare corectă a unei probleme Phoenix îţi va trimite elemente ale crimei de acum 20 de ani şi ale etapelor prin care cei doi au trecut până să ajungă la el Trebuie să specific că ceea ce tu rezolvi nu are legătură cu crimele Toate puzzle-urile sau aproape toate sunt doar probleme de logică şi de familiaritate cu internetul doar foarte puţine vor avea o legătură directă cu adevărata problemă: Phoenix Toate astea nu prea par cine ştie ce spooky dar modul în care sunt prezentate toate chestiile pe care trebuie să le faci te cam bagă în **boală** Nişte cut-scene-uri de îţi ridică părul pe ceafă ţi se mai arată din când în când de îţi vine să fugi unde vezi cu ochii. Majoritatea problemelor cărora le cauţi soluţii sunt cu tot felul de rezonanţe religioase oculte şi interzise iar soluţiile sunt şi ele destul de impresionante Unul dintre exemplele cele mai bune pentru tot ce v-am spus până acum este soluţia pe care o cauţi pe ecran în timp ce pe fundal o tânără este filmată cum se îneacă Vă spun eu că este destul de greu să te concentrezi la ceva în timp ce femeia îţi moare sub ochi cu nişte **sunete destul de explicite**

s**PER** ca Phoenix să renască din cenuşă pentru că jocul este

Peste 45 de minute de film făcut de profesionişti cu peste 25 actori de carieră peste 300 de site-uri făcute special pentru acest joc peste 100 de puzzle-uri şi jocuri toate doar pentru inimioara ta Tot ce trebuie să faci este să ai o legătură constantă la net şi creier care să te ajute în situaţii limită Nu vă voi spune că mai este şi un alt joc ce seamănă cât de cât cu acesta dar la care indiciile îţi vin inclusiv prin telefon la ora 3 noaptea Nu cred că aţi fi vrut să vă înscrieţi la acel joc care **NU** a avut succes

Koniec **SI(N)gur**

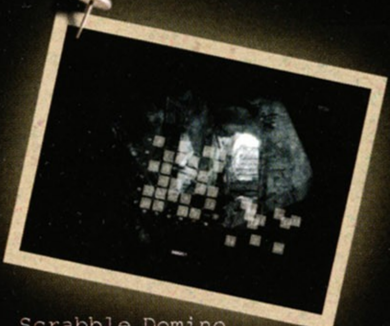
Titlu In Memoriam Gen Adventure Producător Lexis Numerique Distribuitor Ubisoft Entertainment Ofertant Ubisoft România Tel 0215690600 Procesor PII 333 MHz Memorie 64 MB RAM Accelerare 3D minimum 16 MB ON-LINE www inmemoriam-thegame com

Grafică 9/10
Sunet 9/10
Gameplay 9/10
Multiplayer N/A
Storyline 10/10
Impresie 9/10

9 2



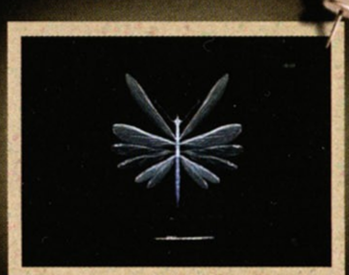
E o hartă



Scrabble Domino



Nu văd Mâine pe **lumină**



[..]



ŞI
IAR



Gijman Karen



Spre ce

Oare ei mai văd aşa ceva

